Player one

Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

Cadeau
LES MUSIQUES DE
SENTINEL RETURNS

KLONOA
Le meilleur jeu de plate-forme 3D sur PlayStation !

L'EXODE D'ABE
Le retour de l'anti-héros

MISSION IMPOSSIBLE
Les premières images N64

DOSSIER
LES METIERS DU JEU VIDEO
De la conception à la programmation d'un jeu...

LE MONDE EST FOOT !
Adidas Power Soccer 98
Premier Manager
Coupe du Monde 98
ISS 98...

ISSN : 1153 4451 - 255 FB - 8 $ Can - 10 FS
M 4413 - 87 - 35,00 F

87 Juin 98

35F

02:57
C'est vraiment un volant que vous voulez?
SUBARU
COLIN McRAE
RALLY
Disponible en juillet 98
Licence officielle du célèbre Champion du Monde de rallye COLIN McRAE
PlayStation
Codemasters
www.colinmcrae.com
PC CD ROM Windows 95
All Rights Reserved. Codemasters® is a registered trademark owned by Codemasters Limited.
All other marks are trademarks of their respective owners.

PLAYER ONE est une publication
de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis Pasteur · 92100 BOULOGNE
Tél. : 01 41 10 20 30 Fax : 01 46 04 80 57
08 36 68 77 33 (Jeux) / 3615 PLAYER ONE
Pour nous écrire via Internet : elwood@playertm.fr

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION
Directeur de la rédaction :
Pierre VALLS (pvalls@playertm.fr).
Rédacteur en chef :
François TARRAIN (elwood@playertm.fr)
Secrétaires de rédaction :
Christophe VERRON (1er SR) Babeth LÊ.
Rédacteurs : Denis ADLOFF (Chon), Stéphane BURET (Bubu), David CALVO, François DANIEL (Wonder), Mahalia GARRAUD Patrick GIORDANO (Matt), Guillaume LASSALLE (El Didou), Barbara LE BRETON (Clara Loft), Stéphane PILET (Le Flou) Christophe POTTIER (Wolfan) Olivier RICHARD (Inoshiro), Emmanuelle ROTA (Manuel), Reyda SEDDIKI, Ken TAKARA (correspondant au Japon).
Traducteur : Reyda SEDDIKI

MAQUETTE
Conception graphique : Christian DAO
Maquettistes : Jean Marc GASNOT, Lionel GEY, Lionel FAVERIE.
Infographiste : Gilles RENOULT

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Anne TEINTURIER.
Photogravure : PI M
Impression : SNIL

PUBLICITÉ
Tél : 01 41 10 20 40
Responsable publicité et marketing :
Perrine MICHAELIS.
Chef de publicité : Delphine JACONO
Assistante marketing : Stéphanie LEGENDRE
Stagiaire : Catherine MARÉCHAL
Minitel-Audiotel : Lichel KAPLAN, Christophe MOUGNIER.

Service abonnement
B.I. BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex.
Tél : 03 44 69 26 26
Fax : 03 44 69 26 54

Service des ventes : DISTRI MEDIAS
(réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Denis ROZES
Tél : 05 61 43 49 53

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de F
RCS Nanterre B341 547 024
Président directeur général : Alain KAHN
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité : Karine MERELLE
Secrétariat : Mali MARCELIN

Commission paritaire n° 72 800 Distribution NMPP Dépôt légal janvier 1998 Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Photos tous droits réservés : Christophe LUXEREAU, Jean-Luc LUYSSEN

Copyright de couverture :
L'Odyssée d'Abe © Oddworld Inhabitants/GT Interactive.
« Studio Del Corpo Umano » par Leonard De Vinci.

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur,
92100 Boulogne.
Pour les Trucs en Vrac, adressez votre courrier à Bubu

EDITORIAL

GOAL !!!

« Chers téléspectateurs, nous voilà tous réunis pour assister à la finale opposant le n° 87 de Player One à l'équipe des lecteurs ! À l'issue de cette rencontre, le vainqueur se verra remettre, en guise de trophée, un CD audio exclusif des musiques de Sentinel Returns. Le coup d'envoi de la partie est sur le point d'être donné. Sur le terrain, les rubriques de Player se préparent à vivre 90 minutes de folie, face à des adversaires contre lesquels on ne peut pas tricher. En attaque, "Do Brazil !", un vrai festival de previews avec les Stop Infos. Au milieu de terrain, l'expérience prime puisqu'on retrouve les vieux briscards : les tests, toujours prompts à boularder une bonne note en pleine lucarne, et les Over the World, transferts d'une équipe japonaise. En défense, on assiste à une impressionnante concentration de rubriques, telles les Trucs en Vrac, les Zoom ou encore l'Arcade, prêtes à défendre chèrement leurs buts ! Enfin, pour couronner le tout, les positions d'ailiers sont assurées par deux dossiers percutants : l'un sur les simulations de foot et l'autre sur les métiers du jeu vidéo ! Voilà, l'équipe est au grand complet, et le match va pouvoir débuter. Tournez la page, c'est parti pour une rencontre chaude, chaude, chaude... Que le Player gagne ! »

Remerciements aux magazines japonais : Saturn Fan, Sega Saturn Magazine, PlayStation Magazine, The PlayStation, PlayStation Tsushin, Famitsu, Gamest, Gamest EX.

Elwood

87 JUIN

SOMMAIRE

CONCOURS

Psygnosis : des jeux Sentinel Returns 57
Manga Player Collection : des mangas ..79
Sony : des jeux Everybody's Golf 83
Whishmaster : des places de ciné, des jeux Resident Evil 1 & 2 109

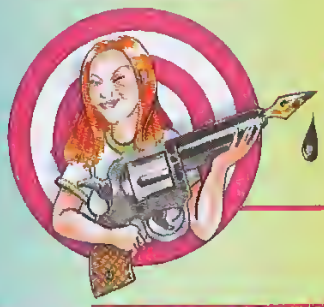
L'Exode d'Abe, Mission Impossible, Road Rash 3D, Heart of Darkness, Metal Gear Solid... Voilà, une actu bien brûlante !

6 Courrier

10 Stop Info

Les consoleux ont eu la peau de Milouse ! Qu'importe, Player s'est assuré les services d'une nouvelle recrue : Clara Loft

micro @ttitude



100 % fanzine pour une Mahalia 100 % aux anges !

34 Micro attitude

36 C'est arrivé près de chez toi

La nouvelle monture de Sega Rally est sortie dans les salles ! L'occasion idéale pour décortiquer cette nouvelle bombe.

Bomberman Hero, le nouveau Mario de la N64 ! Shining Force III Scénario 2, la Saturn reine des RPG tactiques. Gunbike, ambiance Akira sur PlayStation...

38 Arcade

42 Over the World

À l'heure du Mondial, le rush des simulations de foot méritait bien un dossier. Amis du ballon rond, le coup d'envoi est donné !

62 Dossier Foot

Klonoa, le meilleur plate-forme 3D de la PlayStation. Everybody's Golf, le coup de cœur de la rédaction.

Burning Rangers, y a l'feu sur Saturn ! NBA Courtside, « tiens une sortie sur N64... ». Treasures of the Deep, Cousteau sur Play'...

71 Tests

Pour sa dernière représentation, Bubu s'est défoncé et vous livre six pages de codes et d'astuces !

114 Trucs en Vrac

Les premiers chronos sur Gran Turismo commencent à arriver. Allez les Champs ! À fond, à fond, à fond.

120 Champions

124 Top

Vous rêvez de bosser dans le développement ? Mahalia décortique pour vous tous les métiers du jeu vidéo.

126 Les métiers du jeu vidéo

Exclusif !
Un Digimon offert pour tout abonnement
Page 145

Scream 2, le retour du serial killer, version Wes Craven. Et aussi toute l'actu ciné, avec les indiscrétions du festival de Cannes, la BD, la Zik' et la SF !

136 Zoom

PSYGNOSIS
PlayStation
QU'EST-CE QUE VOUS FAITES POUR LES VACANCES ?
93%
Une copie de Zelda qui tient bien la route, ce n'est pas souvent qu'on en voit ! Le jeu est excellent. Un très bon produit.
Joypad
90%
un must, tant pour les fans que pour ceux qui voudraient débuter dans le genre.
Consoles +
92%
Après Final Fantasy 7, voici un nouveau must pour les aventuriers " 32 bitiens ". digne des plus grands jeux du genre, cet "action-RPG à l'ancienne " est une perle rare. Ne passez surtout pas à coté !
Playmag
PAL
THE ADVENTURES OF ALUNDRA
ALUNDRA
PlayStation
TM

Courrier

Diantre, les Picasso en herbe se réveillent ! Vos dessins n'en finissent plus de déferler à la rédac'. J'en viens presque à me demander si cette recrudescence ne serait pas due au jeu à gagner... Faudra que j'y réfléchisse ! En attendant, place au jeu des questions/réponses...

Sam

Allez, un peu de poésie ne vous fera pas de mal ! Bon je vous préviens, c'est pas du Verlaine ; remarquez, lorsque l'on sait que la muse de notre poète en herbe a des faux airs de Duke Nukem... Chut, ça commence :

Que ce soit dans les bas-fonds d'une ville
Ou dans le noir d'un labyrinthe,
je n'ai de la crainte
Que paur ces débiles.

Ils naus prennent nas pépées
D'ailleurs sans nous le demander,
Mai franchement, j'peux pas les blairer
J'crois que je vais les massacrer

Qu'ils soient diablotins
Ou justiciers marins
Je ne demande qu'une chose :
leur mantrer ce qu'est l'apothéose.

J'aime exploser ces handicapés moteurs
À coups de fusil dévastateurs.
je suis un nettoyeur,
Je ne leur ferais pas de fleurs.

N'ayez pas peur, femmes et enfants
Je suis là pour vous sauver de ces mécréants.

Jacquot Yann.

Cher Sam, j'ai quelques questions à te poser mais si tu ne réponds pas, fais gaffe je me coupe une couille ! Quelle est ton opinion sur l'avenir de la Nintendo 64 ? Va-t-elle couler à cause du manque de jeux intéressants. Nintendo et sa 64 prennent-ils la même voie que Sega et sa Saturn ? J'ai une Play' et j'hésite à investir dans une N64. Je veux revendre ma Play' pour son manque de convivialité...

Cyril

Salut Cyril, désolé mais je crois que dorénavant on t'appellera « nakunekouille » ! Et fais gaffe, ça tâche !

J'écris pour avoir quelques petits renseignements à propos des dessins du courrier. Peut-on dessiner des personnages de série, de film ? Doit-on faire un dessin special pour gagner un jeu ? Si aui, lequel ?
Bon c'est tout ce que j'avais en tête, en espérant une réponse de ta part. À la prochaine.

Plouf

Salut Plouf, je n'aurai qu'une seule et même réponse pour tes deux questions : fais ce qui te plaît ! Acteur, héros de bédé, chanteur... il n'y a pas de dessin spécial ; ce qu'il faut pour gagner c'est un peu de talent, beaucoup d'imagination ainsi qu'une bonne dose d'humour. Bon, Plouf j'attends tes dessins et te souhaite d'être inspiré.

Ludovic Dommanget (Gagne un jeu PlayStation)

Il y a un an ou deux, un ami belge m'a refilé une console portable appelée « Super Vision ». C'est un peu plus gros qu'une Game Boy, ça a huit boutons et parfois des couleurs (à l'écran). Pourrais-tu me renseigner ?

Franck

Je n'aurais qu'une seule chose à dire : on ne se méfie jamais assez des amis belges qui vous refilent des consoles à huit boutons avec de temps en temps des couleurs (à l'écran en plus) ! Te voilà maintenant avec un drôle de truc, pas vraiment joli joli, à peine avouable même. Un conseil : essaie de le refourguer à un ami suisse !

Inutile de s'attarder sur les qualités de votre mag', car dieu sait qu'elles sont nombreuses et qu'il faudrait tout un PO (et même plus) pour les citer. Bon après avoir passé la pommade (!), aux questions.
1/ Dans « Manga Player » (votre petit frère), j'avais lu que Bastard! était sorti en jeu vidéo. Pourquoi n'est-il toujours pas en France ?
2/ Est-ce que l'ensemble Pocket Camera plus imprimante coûtera plus

de 1 000 francs ?
3/ Aurons-nous un Tomb Raider 3 ?
Ma lettre n'étant pas très longue, j'espère que vous lui trouverez une petite place. Au fait, pour la pommade je plaisantais. Je pense sincèrement ce que j'ai dit !

Corole

Merci pour ta sincérité mais n'en rajoute pas trop non plus. Bastard! n'est toujours pas sorti en France. Cela t'étonne ? Un jeu de ce type n'arrive jamais dans nos contrées, si ce n'est en import. Pour la Pocket Camera, elle devrait normalement être moins chère que tu ne le penses, soit environ 600 francs pour la caméra + l'imprimante, mais sans la Game Boy ! Je ne sais pas si tu es fan de Lara Croft, mais une chose est sûre : le troisième épisode des aventures de miss « gros poumons » est bel et bien prévu. Ce troisième opus devrait sortir pour la fin de l'année en France. Voilà, je me permets de t'embrasser, et si Laurie nous envoie sa technique de coloriage, je te tiens au courant.

Je me décide enfin

à écrire à mon magazine préféré. Eh oui, car je suis un fidèle lecteur depuis le n° 10 ! Que de chemin parcouru ! Que de concurrence dans ce raz-de-marée de magazines sur les jeux vidéo. Et (en toute objectivité) vous restez de loin le meilleur mag', alors bon courage, et continuez comme ça ! Je n'ai rien de particulier à dire sur la formule de « Player One », à part peut-être les interviews de Mahalia. Je ne suis pas contre le principe, mais gâcher deux pages pour interviewer des chanteurs... Pas cool ! Bien vu pour la rubrique micro attitude. Comme beaucoup de foyers, on a un PC à la maison, et c'est sympa de nous tenir au courant de ce qui se passe dans le monde du PC. Maintenant, une petite proposition qui me trotte dans la tête depuis longtemps : pourriez-vous faire un dossier sur l'histoire des consoles de jeu avec moult documentation ? Ça serait sympa de voir avec quoi on jouait au début des années 80. Et pourquoi pas un dossier spécial sur Nintendo, qui a commencé en fabriquant des cartes à jouer ? Arrête de rire comme ça ! D'accord, c'est pas bien le moment avec cet engouement pour les jeux de baston et de voitures qui monopolisent les pages du mag' ; je n'ai rien contre, mais quand même...
D'autre part, j'écrase une larme en voyant la faiblesse des titres proposés sur ma N64 chérie (heureusement que j'ai ma PlayStation !), et j'en viens à me poser des questions sur les réelles capacités de la N64. D'accord il faut un certain temps avant de maîtriser la machine, mais là il y a prescription ! Alors je te demande ton avis sur la chose : peut-on espérer des titres de qualité avec des graphismes dignes de ce nom pour une 64 bits ? De toute manière, il est clair pour moi que le choix du support cartouche a été une erreur. D'autant plus grave que Nintendo ne pensait pas trouver en Sony et sa PlayStation un adversaire aussi redoutable. Ils étaient trop habitués aux « petites machines toujours les premières, jamais les meilleures » de Sega. C'est un avis personnel bien sûr. Sur ce, à plus, et rendez-vous pour le numéro 100 qui va vite arriver malgré tout...
PS : tu serais bien urbain de publier mon dessin car j'aimerais en garder une trace. Et si je pouvais gagner un jeu...
PPS : Vous marquez le prix du mag en dollars canadiens. Cela signifie-t-il qu'on peut le trouver là-bas ?
PPPS : Et le CES de Las Vegas, il a disparu ?

Lulu 64, Nintendomoniaque frustré

Salut Lulu, C'est sympa de nous suivre depuis tout ce temps. Par contre, c'est pas très cool de considérer que les pages d'ITW sont du gâchis. Bon je ne défendrai pas le papier des G-Squad, mais voir IAM, la Fonky Family, et Gynéco dans Player, ça m'éclate pas mal. Micro-attitude te plaît ? Tant mieux, mais pense à tous ceux qui crient au scandale et vocifèrent de drôles de propos comme : « Deux pages sur la micro c'est vraiment du gachis. » Tu vois Lulu, on ne peut pas satisfaire tout le monde en même temps.
Bon maintenant, arrêtons-nous plus longuement sur le dossier « Il était une fois les jeux vidéo ». Wonder, alias le « Dracula des calembours », avait lancé une rubrique dans feu *Ultra Player* sur l'histoire des jeux vidéo, et je crois bien que ta lettre va lui rappeler qu'il est temps de tanner de nouveau notre rédac' chef chéri, pour faire ce fameux dossier. En revanche, pour le special Nintendo, c'est pas gagné ! On a déjà pas mal de difficulté à recevoir les jeux d'actualité (c'est pas de leur faute, ils sont débordés !), alors imagine obtenir des antiquités, c'est carrément de la science-fiction !
Restons chez Nintendo puisqu'en finissant ta lettre, tu te demandes si la N64 n'est pas sur une voie de garage. Soyons sérieux Lulu, aurais-tu perdu foi en Nintendo ? La magie Myamoto t'en fais quoi ! Ok, Zelda est à la bourre, mais crois-tu vraiment que tu regretteras d'avoir une 64 le jour de sa sortie en France ? Goldeneye n'est peut-être pas très frais niveau date de sortie, mais cite-moi juste un Doom-like qui lui arrive à la cheville. Par contre, côté pénurie de sorties, Nintendo a tout intérêt à redresser la barre, car une machine sans jeux est une machine sans avenir ! Lorsque tu penses que Nintendo fait une erreur en misant sur le support cartouche, j'estime pour ma part qu'ils font bien, vu que je hais les temps de chargement. Quant à Sony, là où ils ont fait fort c'est en raflant un public que Nintendo et Sega pensaient intouchable : les plus de vingt ans. Mais ça ce n'est qu'un « avis personnel » bien sûr. En attendant le centième numéro de PO, je ne serai pas urbain ; je te demanderai de réfléchir plus de deux secondes à propos de ton PPS, et je te tiendrai au courant dès qu'on aura retrouvé le CES de Las Vegas. Ciao Lulu 64...

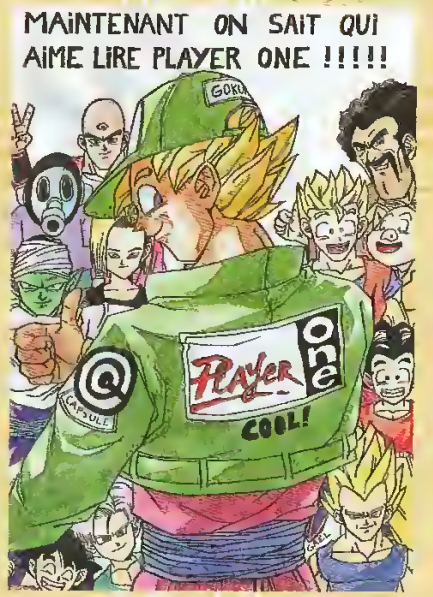
Morgante Giuseppe

Cher Player One,

j'ai quelques questions à vous poser (heureusement ça ne m'empêche pas de dormir).
1/ Pensez-vous que Sega Rally 98 et Time Crisis 2 seront adaptés sur console ?
2/ Ferez-vous la soluce de Resident Evil 2 ?
3/ Est-ce que le mag' « Player Station » est dirigé par vous ?

Anonyme

Salut le dormeur qui dort bien.
Pour l'heure, Sega Rally 98 n'est pas prévu sur Saturn, mais on peut espérer qu'il sortira sur Katana. Quant à Time Crisis 2, la version PlayStation est en chantier chez Namco. Concernant Resident Evil 2, nous ne ferons pas la soluce dans *Player One*, puisque nos potes de *Player Station* l'ont déjà écrite dans leur premier numéro, avec en plus les plans complets du jeu. Et dernière réponse, *Player Station* est effectivement une publication de notre groupe. Lusat !



Gaël Lefeuvre

Ludovic Dommanget (Gagne un jeu PlayStation)

Salut Nounou, euh mince, Sam. Je voudrais vous féliciter pour l'exceptionnel magazine répondant au nom de « Player One ». Il est bourré de rubriques annexes aux jeux vidéo. La rubrique ciné et BD est bien faite, et a un réel intérêt. Sinon, je déplore l'arrêt de la rubrique Screen Show qui n'a fait qu'une brève apparition. De plus, cela fait un an maintenant qu'« Ultra Player » a cessé de paraître ; c'est triste mais cela a permis à « PO » de s'étoffer avec de nouvelles rubriques (le Top, Champions...). Après ce bref salut, passons aux questions :
1/ Qu'est-il advenu de votre 3DO Miguel ? Cela fait longtemps que les slayers n'en ont pas parlé ?
2/ Y aura-t-il un DK4 sur N64 ou sur le 64 DD ? Ou deux versions comme Zelda ?
3/ À quand un jeu sur la gastronomie ?
4/ Je ne sais plus ce que je voulais mettre en quatrième question...
5/ Un jeu comme Resident Evil, est-il prévu sur N64 ?
6/ Combien de décimales comporte la racine carré de...

Fabien

STOP ! Merci Fabien mais c'est une question de trop ; quand je pense qu'il y en a encore dix dans le même genre, ça me donne le tournis. Passons aux réponses.
1/ En ce qui concerne Miguel, notre 3DO, je crains que les nouvelles soient mauvaises ; on a peu de chance de la revoir.
2/ Je peux affirmer que Donkey Kong tournera sur N64 ; le titre exact je ne le connais pas et je n'ai pas d'info valable sur la version DD.
3/ Bravo pour ta bonne idée de jeu sur la gastronomie. En France, il y a une chance sur un million pour que cela marche (peut-être Didou, à la rigueur). En revanche, au Japon pourquoi pas ? Écris à : « Monsieur qui fait des jeux vidéo. 24, route de la Console. Japon », et propose-lui ton idée. Surtout, tiens-moi bien au courant du résultat.
4/ Très drôle le coup de la quatrième question, t'aurais dû le faire deux fois !
5/ Resident Evil sur N64 n'est pas annoncé ; en revanche, il y a fort à parier qu'un clone ou qu'une version 64 du hit de Capcom débarque un jour ou l'autre (peut-être Hybrid Heaven de Konami...). À la prochaine et merci pour le clin d'œil à *Ultra Player*. Au suivant !

Yannick Belle

Ahmed Mohammed Ismaël

Cher Sam, « PO » est sans aucun doute le meilleur mag' de jeux vidéo. Il possède toutes les qualités : il est complet, clair, net... (NDSam : je coupe un peu, c'est trop long !). Grâce à vous, je n'ai jamais acheté de daubes, et les plans sont toujours ultra complets. « Player One » merci ! Tu serais bien gentil de répondre à mes questions et de tenir compte de mes remarques.
1/ Que penses-tu du « PlayStation Spirit » ?
2/ Les jeux 64 ont souvent une note moyenne dans le domaine du son, à cause du support cartouche. Mais ne croyez-vous pas qu'il faudrait en tenir compte ?
3/ Pourquoi ne pas faire une rubrique musique ?
4/ Pourquoi ne pas créer une rubrique champions dans « 64 Player » et « Player Station » ?
5/ Quand allez-vous faire le test de Clayfighter 63 1/3 ? Il est en vente depuis Noël ?
6/ L'histoire du 64Station, je suppose que c'est le poisson d'avril ? On dirait un grille-pain !
7/ Date de sortie, prix et jeux du 64DD ?
8/ Pourquoi n'y a-t-il pas de poster dans chaque « PO » ?
9/ Je ne trouve aucun des « PO Pocket » et des « 64 Pocket » en kiosque. Pourquoi ?

Freak !

Freak, encore merci au nom de toute l'équipe pour les nombreux compliments, mais passons aux réponses.
1/ Jamais sans guéridon.
2/ Les jeux sur cartouche peuvent obtenir de très bonne note pour le son. Exemple ? Goldeneye : 95 %. Bruitages top, musique clean ! Par contre, il est vrai que parfois la N64 pèche dans ce domaine.
3/ Didou prend la tête d'Elwood depuis des lustres pour créer cette rubrique. Affaire à suivre.
4/ On en parlera à l'équipe de *64 Player* et *Player Station*.
5/ Clayfighter fait partie de ces mauvais jeux, que les éditeurs « oublient » de nous envoyer. Sa sortie est donc passée inaperçue à nos yeux. *Meo Culpa*.
6/ T'es un malin, toi ! Un fin limier, une sorte de superflic qui remarque tout. Bravo, champion du monde !
7/ T'as vraiment un côté flic tu sais ! Je ne répondrais qu'en présence de mon avocat !
8/ Pour faire des posters géants de temps en temps !
9/ Normal que tu ne trouves pas les Pocket en kiosque : ce sont des livres qui ne sont vendus qu'en librairie, FNAC et magasins de jeux vidéo !
Allez à la prochaine Freak... À propos, ton peusdo est cool !

POUR M'ÉCRIRE :
PLAYER ONE,
Sam Player
19, rue Louis Pasteur
92100 Boulogne

Didier Ansel

WES CRAVEN

- LE REALISATEUR DE SCREAM -

PRESENTE

WISHMASTER

SORTIE LE 10 JUIN

P R I E Z

pour qu'il n'exauce jamais vos souhaits.

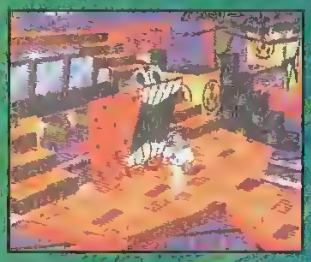
www.wishmaster.com

Didier Ansel

Stop info

Earthworm Jim3D

Ben oui, depuis le temps qu'on en parle, qu'on suppute, il va bien finir par sortir ce satané jeu ! Le célèbre ver de terre, créé par David Perry, revient dans de nouvelles aventures, évidemment



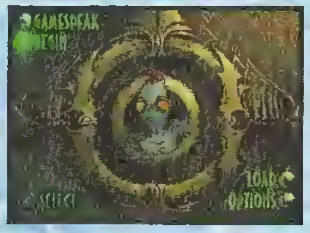
tout en 3D. Le jeu est prévu sur PlayStation et N64. Au menu, une trentaine de niveaux combinant allègrement délires et humour. Jim se retrouve dans le coma après avoir reçu une vache sur la tête (!). Le but du jeu consiste à sortir du coma et

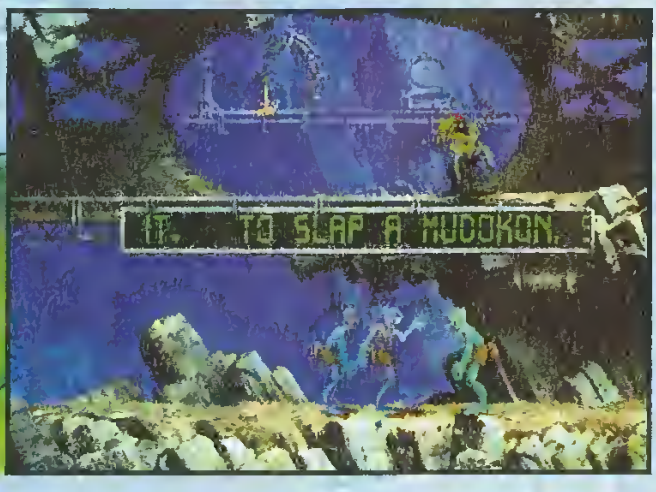
l'esprit de [illegible] [illegible] Consoles : PlayStation/N64 Editeur : Interplay Sortie France : septembre

Oddworld 2 L'EXODE D'ABE

Qui ne se souvient pas d'Abe, cette charmante créature au regard un peu creux et à la démarche nonchalante ? Comme tout bon anti-héros qui se respecte, voilà qu'il lui arrive encore une grosse tuile !

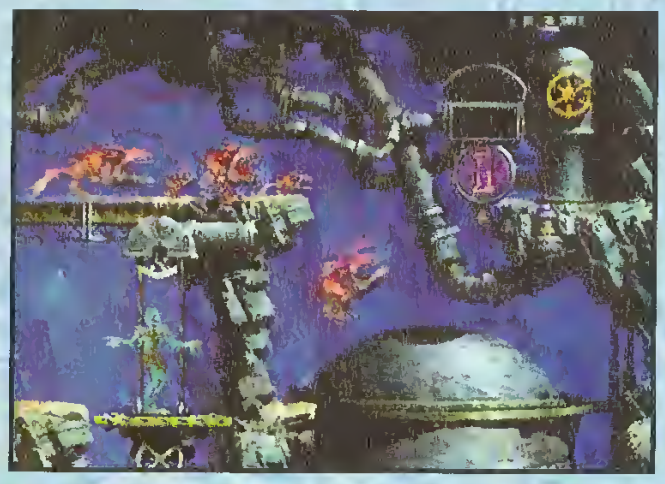
Après avoir libéré son peuple, les Mudokons (traduisez littéralement les êtres frêles et bleus, sans bonnet blanc et moins vifs), Abe se retrouve une nouvelle fois avec le destin tout entier de son peuple entre ses deux mains et ses huit doigts. Mais qu'est-ce qui peut bien leur arriver encore ? Toujours persécutés par les actionnaires de Rupture Farms, ces derniers décident d'en faire de la bière à défaut de hamburgers. Vraiment, il y en a qui n'ont pas de chance sur cette planète ! Abe se voit donc forcé de développer des trésors d'ingéniosité (ce qui lui demande de très très gros efforts, et ça le fatigue beaucoup !) pour sauver une fois de plus tous ses amis d'une mort certaine et humide.





TOUT NOUVEAU TOUT BEAU !

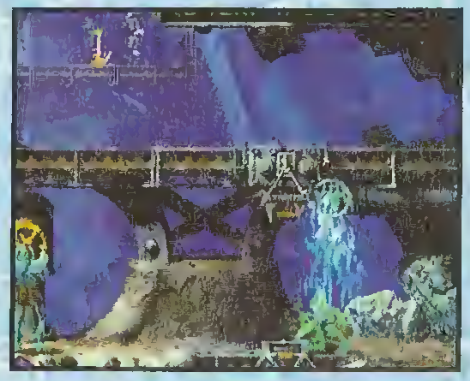
C'est encore une fois sous la forme d'un jeu de plate-forme/réflexion que L'exode d'Abe verra le jour. Ici, pas de scrolling, ni de zooms mortels ou de 3D dans tous les



coins. La marque de fabrique « 2D bitmap 'achement beau » est gardée. Le système de jeu est lui aussi le même. Abe possède cependant des aptitudes un peu plus poussées. Ainsi ses possibilités de dialogues seront plus nombreuses, il pourra soigner ses copains malades et rentrer dans le corps d'un plus grand nombre de créatures. Quant aux congénères soumis d'Abe, ils auront plus de personnalité. Certains seront peureux, heureux, ou encore dépressifs... voire méchants. Le joueur aura à compter avec ces nouvelles données pour mener à bien sa nouvelle quête humanitaire. L'exode d'Abe s'annonce d'ores et déjà comme un titre référence sur PlayStation — il faut dire qu'on voit mal comment ce nouvel épisode pourrait être raté.

C'est donc avec un vrai plaisir et une joie sans nom que l'on attend ce nouveau Abe, sa démarche et son éternel regard naïf et résigné. Vraiment, on t'adore Abe... Tu viens pieuter à la maison quand tu veux !

Console : PlayStation
Éditeur : GT Interactive
Sortie France : fin octobre



Fighting Force sur N64

[illegible] N64 oblige ! Vous pouvez commencer à [illegible] vos paddles, on vous [illegible] reparle très bientôt. Pour une nouvelle, c'est une bonne nouvelle !

36.17 BONNE FÊTE

Ça va être sa fête !

Piège tes amis, fais des blagues hilarantes au téléphone...

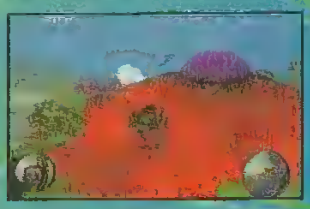
Une voix de synthèse appelle ton correspondant et dicte les mots que tu as tapés sur le 36.17 BONNE FETE ! Tu peux déformer cette voix : plus aiguë, plus rapide... Tu peux aussi ajouter des jingles et des musiques !

Éditeur Pixtel - 5,57 F/mn. Les messages envoyés ne doivent pas contrevenir aux lois en vigueur. Les sociétés Pixtel et M.S.E. déclinent toute responsabilité quant à l'utilisation qui peut être faite du 36.17 BONNE FETE.

Stop info

Virus 2000

Les vétérans se souviennent sans doute de Virus (un jeu développé sur l'ordinateur Archimède, puis adapté sur Atari ST et Amiga). Ce jeu, conçu par David Braben, lequel l'on doit aussi le mythique Elite (précurseur des jeux de combat dans l'espace), vous place aux commandes d'un vais



[illegible] doit éradiquer le développement d'un virus sur la planète. D'une prise en main délicate, Virus 2000 reprend le principe original, graphismes réliftés. Le résultat est aguichant, on aura le temps de vous en reparler, le jeu étant prévu pour la rentrée.

Console : PlayStation
Éditeur : Grolier
Sortie France : octobre

Possédé ! Omikron

Ambiance Blade Runner pour ce jeu entièrement réalisé en 3D temps réel. Votre but : empêcher un démon de collectionner les âmes des habitants d'Omikron, une ville qui se trouve dans un

univers parallèle. Pour le moment, nous avons peu d'informations concernant la jouabilité. Nous attendons donc une version afin de pouvoir nous faire la main dessus. Affaire à suivre...

Console : PlayStation
Éditeur : Eidos
Sortie France : fin 98

Ce message s'autodétruira...

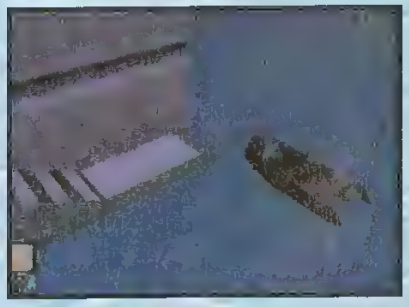
MISSION IMPOSSIBLE

« J'aimerais bien jouer à un jeu où je vivrais les aventures exceptionnelles d'un espion hors du commun. J'aimerais voyager gratis dans plein de villes d'Europe. C'est possible ça ? » Ben oui, avec Mission Impossible tout est possible !

C'est quasiment depuis la sortie de Goldeneye que l'on entend parler de Mission Impossible. Il faut dire que le challenge à relever est gros. Pour l'instant, nous ne savons toujours pas ce que vaudra le jeu en termes techniques, ou encore au niveau de la maniabilité. Par contre, les photos

prolifèrent et nous sommes maintenant fixés sur le style de jeu. Il s'agit bien d'un Doom-like très proche de l'esprit de Goldeneye. Logique me direz-vous, puisqu'il s'agit encore d'espions musclés, les poches remplies de gadgets en tous genres. Le but du jeu reprend la trame du film (sans le physique avantageux de Tom Cruise, par contre). Au total, une vingtaine de niveaux vous baladeront de Londres à Prague, en passant par la Russie. On notera quelques gadgets amusants en prévision, tel le chewing-gum explosif (plus drôle que celui au poivre...). Il sera possible de jouer en vue subjective, mais aussi de voir le personnage de dos (comme dans Tomb Raider). Le jeu devrait sortir à la rentrée, idéal pour ne pas passer vos vacances à la lumière de votre écran.

Console : N64
Éditeur : Ocean
Sortie France : septembre



100 000 GRAN TURISMO VENDUS EN DEUX JOURS EN FRANCE !

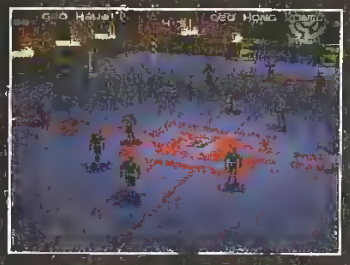
Cette vente record pour le marché français vient exploser l'ancien score réalisé par Tomb Raider II. Ce succès immédiat laisse augurer un bel avenir au titre. Selon Sony, les estimations de ventes d'ici la fin 98 devraient tourner aux alentours de 500 000 exemplaires. Y a pas à dire : un excellent jeu + un concours avec, à la clé, une Dodge Viper à gagner = carton assuré !

Tous droits réservés. Publié et distribué par GT Interactive Software Corp. Toutes les marques, logotypes et copyrights appartiennent à leurs sociétés respectives. Medialect/Replican

Tous droits reservés. Publié et distribué par GT interactive Software Corp. Toutes les marques, logotypes et copyrights appartiennent à leurs sociétés respectives. Mediafect/Replicon

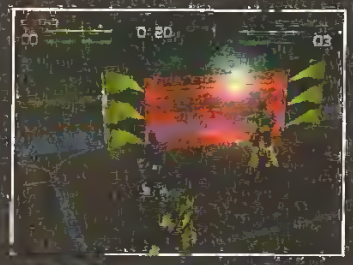
Attention, voici un sport d'équipe à vous couper le souffle !

Retrouvez également Dead Ball Zone sur CD 2 titres

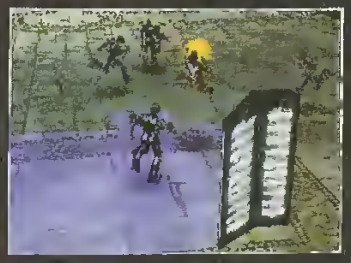


Dead Ball Zone, c'est avant tout une simulation sportive où 15 équipes se livrent un combat sans merci pour la victoire.

Dead Ball Zone n'a qu'une règle : Tous les coups sont permis ! Pièges, bombes et bien sûr [illegible] sont à vos [illegible].



Dead Ball Zone offre une vitesse [illegible], une palette de mouvements exceptionnelle et des [illegible] puissants pour des matches plus vrais que nature.



Dead Ball Zone permet un véritable management : la progression de votre équipe dans le tournoi dépendra de vos talents d'entraîneur.

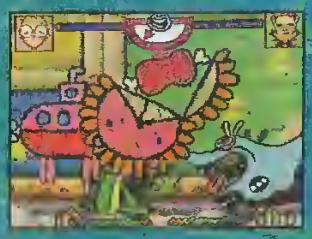
Dead Ball Zone sur PlayStation : toute la furie du sport !

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
* 2,23 F/min

Stop info

Rakugakids

En japonais, « Rakugaki » signifie « graffiti », d'où l'aspect détonnant des personnages de ce jeu de combat quelque peu gi[illegible]. Vous y incarnez un des gamins qui a dessiné au feutre son personnage idéal. Ce dernier doit être entraîné afin de maîtriser de nou-



[illegible] vous [illegible] et devenir le meilleur [illegible] [illegible] comme dans un jeu de [illegible] classique. Simple [illegible] jeu de combat 2,5 qui [illegible] [illegible]

Console : N64
Éditeur : Konami
Sortie Japon : 23 juillet

Barge ! Frenzy

[illegible] frenzy [illegible]

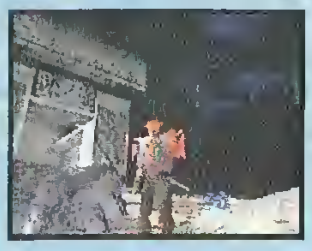
[illegible] Crash [illegible] en 3D [illegible] [illegible] [illegible]

Console : PlayStation
Éditeur : SCI
Sortie France : [illegible]

Vampire... vous avez dit vampire ?

CASTLEVANIA 64

Après une conversion réussie sur PlayStation, le sieur Belmont vient hanter la N64. Un retour aux sources pour une bien belle version.



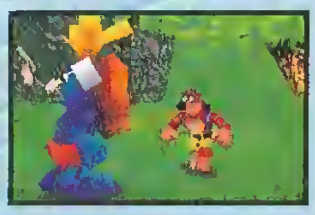
Le jeu est loin d'être fini mais, déjà, des images circulent. Castlevania 64 reprend le même principe de jeu que sur PlayStation. On pourra y diriger d'autres personnages que le comte de Belmont et avec chacun d'entre eux, le dénouement sera différent. Une manière bien agréable d'avoir à recommencer tout le jeu. Toujours semblable à la version PlayStation, le soft sera un peu plus orienté aventure avec une gestion complète des objets trouvés. Là où les choses changent, c'est sur l'aspect graphique. Vous le constatez sur les photos, le soft sera entièrement en 3D. Castlevania viendrait-il faire de l'ombre à Zelda ? Voilà en tout cas un titre dont on attend beaucoup. La N64 va peut-être bientôt nous montrer ce qu'elle a vraiment dans le ventre (pas trop tôt !).

Console : N64
Éditeur : Konami
Sortie : N. C.

Rare Touch

BANJO & KAZOOIE

Après Goldeneye et Diddy Kong, Rare s'apprête à lancer son nouveau titre N64 : Banjo & Kazooie, ou l'histoire d'un ours et d'un oiseau alliés pour le meilleur et pour le pire, dans une quête d'inspiration « Marioesque ». Pur jeu de plate-forme en 3D, B&K devrait rallier à sa cause tous les fans du plombier, qui n'ont plus rien à se mettre sous la dent depuis belle lurette. Avec un peu de chance, cette cartouche va peut-être relancer l'intérêt déclinant du public français pour la N64... On parie ?



Console : N64
Éditeur : Nintendo
Sortie France : juillet

KNIGHT & BABY

Un apprenti chevalier et un bébé monstre font équipe dans ce RPG un peu particulier. L'histoire débute ainsi : après avoir recueilli un petit monstre, un jeune garçon est chassé de son village pour écarter les problèmes causés par son nouveau compagnon. C'est le début d'une grande aventure, où vous, le garçon courageux, marcherez dans les traces de feu votre père, chevalier impétueux. Ce RPG intégralement en 3D propose une interaction unique entre les deux héros, dont les caractéristiques évoluent selon la façon dont vous combattez. Votre principale tâche consiste à aider les villageois et à explorer des donjons pour prouver votre valeur. Vous retrouvez également au fil de l'aventure, des pièces vivantes qui viennent vous prêter main forte lors des batailles.

Console : PlayStation
Éditeur : Tomy [illegible]

JEREMY MCGRATH SUPER CROSS™ 98

On lui avait proposé une partie de jambes en l'air, mais il ne s'attendait pas à ça !

- Sponsorisé par Jeremy McGrath, Champion du monde du SuperCross.
- 7 circuits en 3D. Possibilité de créer jusqu'à 30 circuits grâce à un éditeur de circuits.
- 3 modes de jeu : Championship, Fantôme, Practice.
- Mode 2 joueurs sur écran splitté.

Jeremy McGrath
Champion du monde de SuperCross

Concours Trucs et Astuces au 36 15 ACCLAIM* ou au 08 36 68 24 68*

*2,23 Fr/mn

Supercross '98 is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All other trademarks are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. TM® and© 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

Aironauts

L'action se situe dans un futur lointain. Le but du jeu est de retrouver sa liberté, et franchement ça n'a pas l'air évident puisque des ennemis et des obstacles, il en a plein. Seul ou à deux, vous devrez donc essayer de vous libérer en tirant sur tout ce qui bouge au cours de vos

missions. Pas de répit quand même, pas de repos les grandes vacances.

Console : PlayStation
Éditeur : Ocean
Sortie France : mi-août

Beach Volley Heroes

Vous êtes sûrement nombreux à préparer vos vacances à la plage. La serviette de bain, les tongs et surtout le ballon tout léger et bariolé de rouge, de jaune et de vert fluo pour les parties de beach volley.

Au programme, des équipes types, comme les acteurs, les sexy girls ou les fighters. Actions spectaculaires et ambiance fun dans des décors de plages variés (coucher de soleil...). C'est encore tôt pour nous prononcer sur ce jeu mais à Player on aime bien l'esprit !

Console : PlayStation
Éditeur : Funsoft
Sortie France : été 98

Speed Home California
ROAD RASH 3D

Vous ne connaissez pas Road Rash ? Imaginez une quinzaine de « oufs » sur des « bécouanes » de tous genres, qui se tapent la bourre et n'hésitent pas à se filer des coups, pour être sûr de franchir la ligne d'arrivée seul en tête.

Road Rash appartient à la petite famille des jeux cultes de la rédac'. Cette nouvelle version intitulée sans originalité Road Rash 3D, nous l'attendions depuis longtemps. Et dans la série des Road Rash, si vous devez en posséder une version, c'est bien celle-là !
Si les graphismes ne sont pas

laids, ils ne sont pas transcendants pour autant. Mais après tout, peu importe, car ce qui prime dans ce jeu de courses, c'est avant tout l'ambiance : des motards trashs, toutes sortes de bécanes (sportive, routière, rat...), et une bande-son en béton (très rock !). Pas de déception du côté de la jouabilité c'est top — nous avions quelques doutes lors des premières bastons et finalement tout baigne ! On est toujours loin de la simulation question pilotage, mais ce n'est pas le but. Road Rash

3D reste un jeu très arcade, avec son style de pilotage bien à lui, et, malgré quelques incohérences, il demeure très fun pour les pilotes en mal de sensations fortes.
Dans la série des petites nouveautés qui plaisent : le coup de klaxon des voitures qui arrivent en face ! Ça peut paraître léger comme ça, mais lorsque l'on roule à plus de 200 sur le périph', c'est souvent salvateur... En revanche, il y a moins de gens à écraser, ça manque de chaire fraîche ! On s'était bien habitué à shooter les petites vieilles !

Console : PlayStation
Éditeur : Electronic Arts
Sortie France : fin juin

Il vole... SUPERMAN 64

C'est sous la forme d'un beat'em up que Superman devrait atterrir sur console. Le tout bien évidemment en 3D mappé de textures délicieuses. Le célèbre héros ressemble de près au comics américain. Les fans apprécieront sans aucun doute. Sachez enfin que l'on pourra y jouer à deux, et que les interactions avec le décor seront nombreuses.
Consoles : N64/PlayStation.
Éditeur : Titus. Sortie France : fin 98

LE JEU DE STRATÉGIE QUI A FAIT LES BEAUX JOURS DE JEUX VIDÉOS EST ENFIN DE RETOUR!

"Le jeu met tous les atouts de son côté pour devenir un succès et apporter un peu de fraîcheur dans une production PlayStation essentiellement axée de baston ou de course."
CRAZY GAMES

SENTINEL returns

"Voilà une nouvelle qui fera plaisir aux vétérans du jeu vidéo ou aux plus cérébraux d'entre vous."
PLAYMAG

650 NIVEAUX CAPTIVANTS
MUSIQUE DE JOHN CARPENTER

LE 17 JUILLET SUR PCCD
ET PLAYSTATION

Stop info

San Francisco Rush

[illegible]

[illegible]

Console : PlayStation
Éditeur : GT Interactive
Sortie France : été 98

Brunswick Circuit Pro Bowling

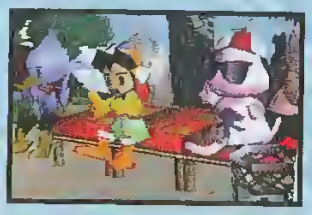
[illegible]

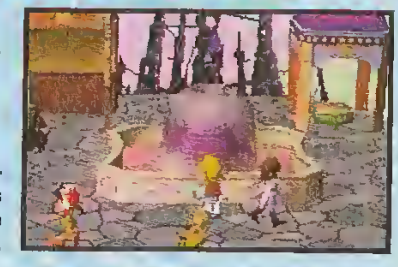
[illegible]

Console : PlayStation
Éditeur : THQ
Sortie France : NC

Kasei Monogatari
MARS STORY

En gestation depuis 1994 dans les studios d'Ascii, Mars Story est un RPG très mignon aux graphismes colorés.





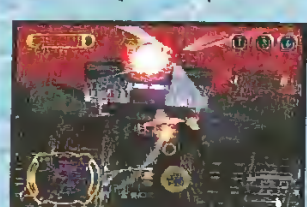
Le concept de Mars Story se veut original : dans un futur proche, des gamins, élevés par des ordinateurs pour une mission bien précise, prennent place à bord du tank qu'on leur a confié. À la suite d'une avarie, le tank explose, et voilà nos garçons contraints à récupérer les morceaux envolés à l'autre bout d'une ville où le carnaval bat son plein. C'est l'occasion de participer à des mini-jeux tout en recollant les morceaux du tank. Des tas de petits personnages zoomorphes (ce n'est pas contagieux) se joignent alors à vous et vous décidez d'en savoir plus sur la vraie vie : l'aventure commence ! Gage de qualité : le contenu des petits scénarios est signé par l'auteur de la célèbre série de RPG « Far east of Eden », qui fit fureur sur Nec.

Console : PlayStation
Éditeur : Ascii
Sortie Japon : 22 octobre

B Movie
L'INVASION VIENT DE L'ESPACE

Voilà un jeu qui risque de faire mal lors de sa sortie. Il reprend sur un mode futuriste, le principe de la série des Strike d'Electronic Arts. À bord de votre vaisseau, vous devez accomplir différentes missions sur plusieurs planètes (escortes, sauvetages, destructions, etc.), et shooter la chiée d'extraterrestres qui ne manquera pas de venir vous chercher des noises ! Graphiquement, ça en jette un max, avec plein de couleurs partout. Et en plus, ça bouge vraiment bien grâce à un moteur 3D inédit et puissant. Quant à la jouabilité, elle a l'air aussi convaincante, notamment avec l'utilisation du Dual Shock.

Console : PlayStation
Éditeur : GT Interactive
Sortie France : septembre



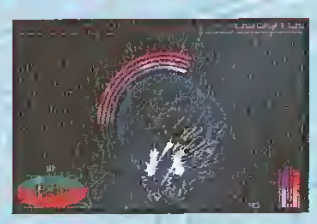
CRISIS BEAT

Du combat, de l'action, pour ce jeu au scénario digne d'un « Piège en haute mer ». Tout se déroule sur un paquebot de luxe, durant une croisière sans histoire, jusqu'au moment où des terroristes prennent l'équipage en otage. Seuls quatre passagers ont les talents nécessaires pour affronter les vilains : un agent secret, une catcheuse reconvertie en top model, un jeune fils japonais et une jeune kempoka chinoise. Dès que les deux joueurs s'emparent du pad, ils choisissent un des quatres sauveurs et la partie commence. Au programme : combat, action, enchaînements, et utilisation de tout ce qui peut se ramasser comme arme (poubelles, bancs, chaises et bien sûr armes de poing) ! Les graphismes sont splendides, les effets de caméra très cinématographiques et enfin, un système spécial empêche le joueur de taper à côté comme c'est souvent le cas dans les jeux 3D.

Console : PlayStation
Éditeur : Bondai. Sortie Japon : juin.

En orbite
BLAST RADIUS

Dans la lignée de Colony Wars, Blast Radius a de sérieux atouts pour scotcher les amateurs de combats dans l'espace.



Dès le début, on reste impressionné par la grande qualité des graphismes et, plus particulièrement, des effets de reflets rendus sur les vaisseaux. Aussi beau dans le genre, on n'en connaît qu'un : Gran Turismo ! Une fois le vaisseau choisi, un petit briefing s'affiche. La mission va bientôt commencer, autant bien connaître ses objectifs. C'est parti, vous voilà dans l'espace. Rapidement, les ennemis arrivent et commencent à blaster. Ça sent le soufre ! Heureusement, l'excellente maniabilité des vaisseaux fait que l'on se sort des situations les plus périlleuses... comme dans les films. Espérons que Blast Radius tiennent ses promesses, l'aspect technique étant déjà bien au point. À noter que le jeu fonctionne avec le paddle Dual Shock et qu'il sera possible de jouer à deux.

Console : PlayStation
Éditeur : Psygnosis
Sortie France : juillet

Grrr... Vengeance !
COLONY WARS 2

Et voilà, vous avez fini Colony Wars, et vous êtes super content parce que vous avez réussi à coloniser la galaxie. Mais paf, les descendants des colonisés se rebiffent et décident de se libérer de leurs chaînes. Heureusement, vous êtes là pour remettre de l'ordre dans tout ça (ambigu comme but de jeu, non ?).

Colony Wars : Vengeance reprend le moteur de jeu original. On y trouve des armes supplémentaires, des nouveaux graphismes, de nouvelles missions... Bref, plein de choses originales dans un environnement connu des amateurs du premier volet. Les nouvelles missions ne se suivent pas dans un ordre précis, mais en fonction de vos réussites et de vos échecs. Bref, ce deuxième volet, même s'il a peu de chance de nous surprendre, pourrait s'avérer très intéressant. Une valeur sûre.

Console : PlayStation
Éditeur : Psygnosis
Sortie France : août/sept.

commandez les anciens numéros

64 player 1
octobre/novembre 97
Les plans complets de Super Mario 64 + toute l'actualité Nintendo 64.

64 player 2
décembre/janvier 98
La solution complète Goldeneye 007 + toute l'actualité Nintendo 64

64 player 3
Les plans complets Diddy Kong Racing + la soluce exclusive Yoshi's Story + le guide complet Lylat Wars + toute l'actualité Nintendo 64

Hors-série n° 7
Génération PlayStation
juillet/août 97
un magazine + les lunettes PlayStation
La musique, la TV, la mode, les jeux de la génération PlayStation

Hors-série n° 8
Génération PlayStation
janvier/février 98
Le magazine + le CD GTA + les Tribal Tatoos.

Hors-série n° 5
Les jeux PlayStation,
octobre/novembre 95,
un magazine + 1 K7 vidéo.
Dossiers : Special Japon.
Tests : Ridge Racer, Battle Arena Toshinden Wipe Out, Rayman Destruction Derby, Jumping Flash.
La K7 vidéo : extraits de jeux, clips musicaux, images de synthèse.

Hors-série n° 6
Player d'Or 96
un magazine + 1 K7 vidéo
Le magazine : consoles et PC les meilleurs jeux de l'année 1996 testés et commentés (catégories course, sport, réflexion 32 bits... catégories aventure-stratégie, simulation PC...)
La K7 vidéo (52 min) : l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM, la remise des Player d'or.

Hors-série
Player d'Or 97
le magazine + la K7 vidéo
Le magazine : les plus grands hits de l'année sur consoles et sur PC
La K7 vidéo : l'intégrale des émissions les Player d'Or diffusées sur MCM

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à :
Bii - anciens n° HSPO - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Tél. : 03 44 69 26 26.

Oui ! je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivants.
J'ajoute les frais d'envoi :

			Prix/exemplaire	Qté	Total
64 Player 1	64 P. 2	64 P. 3	37 F (30 F + 7 F)		
HS n° 6	HS n° 7	HS n° 8	55 F (39 F + 16 F)		
HS n° 5			51 F (35 F + 16 F)		
HS OR 97			58 F (42 F +16 F)		

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : .....
Ville : .....

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

Stop info

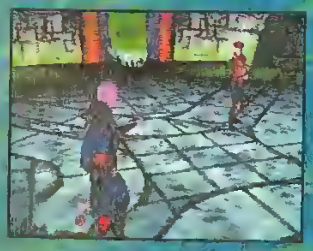
Zelda 64

[illegible]

Mortal Kombat 4

[illegible]

[illegible] (pics, pieux, [illegible] jeu pourrait, selon nos informations, être plus intuitif, plus rapide et mieux animé. C'est le moins que l'on puisse espérer sur N64 [illegible] bien sûr [illegible]



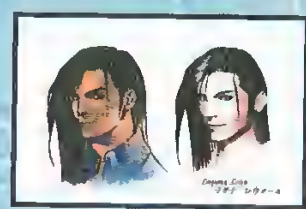
[illegible] ce qui pourrait être LE jeu de baston de la N64 !

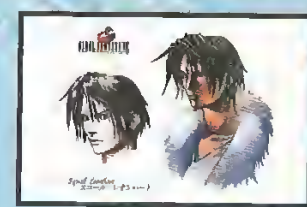
Console : N64
Éditeur : Midway
Sortie États-Unis : 23 Juin

Premières images
FINAL FANTASY VIII

Square a annoncé officiellement le développement de Final Fantasy VIII sur PlayStation ! Premières infos...

Le 15 mai dernier, Square a dévoilé, lors d'une conférence de presse à Tokyo, une vidéo de FF VIII. Celle-ci introduisait le héros de cette nouvelle quête, Squall Leonhardt, à grand renfort d'images de synthèses. Graphiquement, cette séquelle semble assez éloignée de son aînée. Le design des persos devrait être plus proche de la réalité, et leur modélisation plus fouillée, lors des phases de jeu, et plus particulièrement durant les combats. Concernant le scénario, on sait peu de choses, si ce n'est que votre quête devrait tourner autour d'une histoire d'amour. Bref, pour l'heure, FF VIII reste chargé de mystères. Seule certitude, un CD, incluant une démo jouable du jeu et la scène d'intro, devrait être fourni avec Musashi Den (une des dernières productions Square — voir PO N° 85), qui doit sortir au Japon le 16 juillet. Nul doute que ce titre devrait pleinement profiter de ce CD Bonus alléchant !





Console : PlayStation
Éditeur : Square
Sortie Japon : fin 98 (provisoire)

Wonderbra
DEAD OR ALIVE

Animé de façon irréprochable, graphiquement très clean, DOA est réussi tant du point de vue de la réalisation que du « fun ». C'est un jeu de combat indispensable aux fans, au même titre que Bloody Roar ou Soul Blade. Loin de cloner bêtement les autres jeux du genre, DOA apporte son propre système de contre « assisté » ou de zone minée autour du ring. Rappelons qu'à sa sortie en arcade, il proposait des coups tellement inédits que les programmeurs de Tekken 3 s'en inspirèrent sur bien des points ! Son système de projection et saisie, unique et très clair, le met également à la portée des débutants, sous réserve qu'ils acceptent de se soumettre à l'entraînement.

Console : PlayStation
Éditeur : Sony
Sortie France : juillet

3D KAKUTO TSUKURU

Eh hop ! un jeu pour les fans absolus de baston. 3D Kakuto Tsukuru (comprenez Fighter Maker) propose, outre des combats comme tout les autres jeux du genre, la possibilité de créer son champion en lui attribuant des coups spéciaux et un style particulier. On savait déjà que le jeu contenait quinze personnages au style déjà défini (mais paramétrable à loisir), plus quatre autres entièrement « modelables ». Mais un héros de chez Capcom s'incruste par surprise ! il s'agit de Skullomania, le monsieur-tout-le-monde qui se prend pour un super héros, directement échappé de Street Fighter EX : Les fans sont aux anges !

Console : PlayStation. Éditeur : ASCII. Sortie Japon : 23 juillet.

NOUVEAU :

Les astuces pour consoles portables !

3615 TIPS®

SUR MINITEL...

Les astuces, guides et news pour les jeux de tes consoles portables et 32/64 bits adorées. Et si tu coinces encore, lance un SOS, réponse en 24 h !

08 36 68 32 64

OU PAR TÉLÉPHONE !

Les astuces, les solutions pour -presque- tous les jeux de tes consoles portables et 32/64 bits adorées. Ultra pratique : tu peux faire PAUSE pendant l'écoute pour noter une astuce ou une solution !

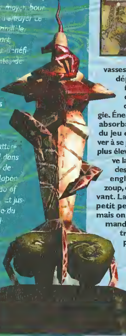
"Il y a forcément plein d'astuces pour ce jeu" Nous les avons forcément déjà.

Pixtel 3615-0 3668 2,23F/mn

Stop info

Nintendo et l'import

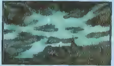
[illegible] un communiqué de presse émanant de Nintendo [illegible] plusieurs [illegible] [illegible] [illegible] récemment par les [illegible] [illegible] de Nintendo confirment [illegible] les importations [illegible] de [illegible] Nintendo [illegible] [illegible] les pays [illegible] de l'Union Européenne [illegible] [illegible] et intérêts [illegible] [illegible] Nintendo en [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] francs [illegible] Nintendo [illegible] [illegible] son marché [illegible] [illegible] [illegible] quelque [illegible] le rythme [illegible] [illegible] [illegible] les [illegible] [illegible] [illegible] auraient [illegible] se tourner vers l'import ! Ce serait ainsi le meilleur moyen pour Nintendo d'enrayer ce marché parallèle. D'autre part, même si le bénéfice des ventes de jeux en import ne profite pas directement à Nintendo France, il atterrit au final dans les poches de Nintendo Japon ou Nintendo of America... Et jusqu'à preuve du contraire, il s'agit bien [illegible] [illegible] [illegible]



Cache-cache
SENTINEL RETURNS

L'échéance se rapproche... Plus qu'un petit mois à attendre pour découvrir (ou redécouvrir) Sentinel Returns, un jeu tout simple qui a l'air compliqué... ou l'inverse. Oui, c'est ça : l'inverse !

Rappelons brièvement le principe : vous évoluez sur une zone où l'on trouve crevasses et montagnes. Pour se déplacer, il faut se transférer dans des robots que l'on crée. Chaque création coûte de l'énergie. Énergie qui se récupère en absorbant des arbres. Le but du jeu est simple : il faut arriver à se positionner sur un point plus élevé que celui où se trouve la sentinelle. Une fois au-dessus, il ne reste plus qu'à engloutir la sentinelle, et zoup, on passe au niveau suivant. La prise en main est un petit peu délicate au départ, mais on assimile vite les commandes, et les niveaux sont très progressifs. À noter pour la petite histoire, une anecdote amusante au sujet de la musique. Le programmeur du jeu ayant pour ami un certain John Carpenter, il lui a demandé s'il serait partant pour créer des musiques d'ambiance. Comme on ne refuse rien à un ami, le cinéaste s'est retrouvé à faire ses premières musiques de jeu vidéo. Voilà, c'était la petite histoire du mois, on essaiera de vous en raconter une autre le mois prochain... D'ici là, écoutez d'une oreille attentive lesdites musiques d'ambiance, que nous vous offrons dans ce numéro de *Player* !



Console : PlayStation
Éditeur : Psygnosis
Sortie France : juillet

TAMAGO & CIE

Digital Monster
Les Digimons, ça ressemble à des Tamagotchis en plus bourrin, puisqu'on les dresse pour le combat. La rédaction a d'ailleurs été scotchée un bon moment à ces petits pitbulls électroniques ! Eh bien les escarmouches virtuelles vont pouvoir reprendre puisque les [illegible] débarquent sur Saturn ! On pourra en élever quatre à la fois, et de nouvelles transformations devraient venir grossir le rang des monstres possibles.
Console : Saturn
Éditeur : Bandai
Sortie Japon : septembre

Virtual Footix
Ils [illegible] fait [illegible] Tamagotchi à l'image de Footix, la mascotte du Mondial de Football vient d'être mise en vente par Sega. Vous commencez avec un petit œuf, puis un poussin, et enfin un fier chantecler [illegible] [illegible] au [illegible] [illegible] au vent. Et si vous l'élevez mal, vous [illegible] [illegible] !
Virtual Footix de Sega [illegible] [illegible]

NOUVEAU :

Reçois tes astuces et solutions par Fax ou Courrier !

3617 TIPS®

PRATIQUE ET RAPIDE !

Sur le 3617 TIPS, après avoir consulté les astuces, guides et solutions -pour les jeux des consoles portables et 32/64 bits- il te suffit de donner un numéro de télécopie pour recevoir une copie par fax de ce que tu viens de consulter, ou ton adresse pour le recevoir par courrier.

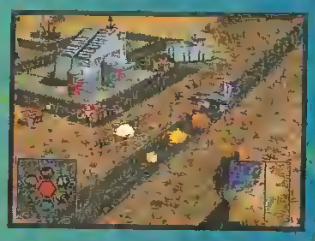
CONSOLES PORTABLES ET 32/64 BITS

Toutes les astuces, guides et solutions, avec une mise à jour quotidienne -très utile pour les nouveautés!- sont consultables sur le 3615 TIPS et par téléphone sur le 08 36 68 32 64.

"Il y a forcément plein d'astuces pour ce jeu" Nous les avons forcément déjà.

Warzone 2100

Ils reviennent les jeux de guerre ! Tactique, mais avec de l'action, dans des univers proches du nôtre, mais avec des machines futuristes : le joueur pourra s'entraîner à casser du robot électronique à grands coups de laser ou de maquettes téléguidées. On aura



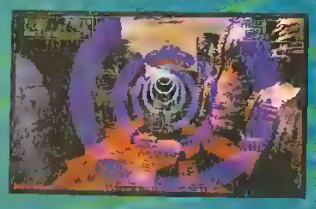
l'occasion de vous reparler de Warzone dans le prochain numéro de Player.

Console : PlayStation
Éditeur : Eidos
Sortie France : septembre

Kill'em all Viper

En ce moment, on constate un regain d'intérêt de la part des éditeurs pour les shoot'em up pour le plus grand plaisir des joueurs. Quelques titres originaux pointent leur museau dont Viper. Le principe de jeu est d'un classicisme absolu (tant mieux), et l'habillage graphique est entièrement en 3D. On espère vivement que ce jeu aura la pêche, sera maniable et... Ben oui quoi, espérons qu'il soit bon parce qu'à Player, on aime bien ça les shoot'em up. Wonder ramène G-Darius tout de suite... !

Console : PlayStation
Éditeur : Ocean
Sortie France : fin juin

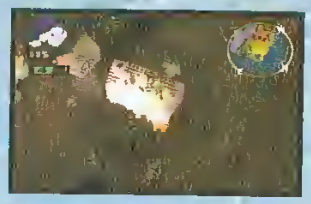


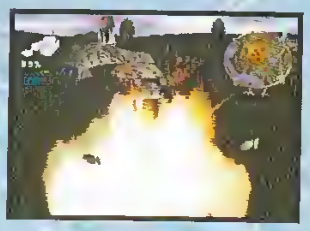
Pan ! T'es mort !

WARGAMES

Adaptation du film du même nom, Wargames est un jeu de stratégie/action qui n'aura aucun mal à faire son trou dans le monde impitoyable (et parfois pitoyable) des jeux vidéo.

D'une réalisation parfaite, Wargames possède de nombreux atouts : une maniabilité nickel (grâce notamment à l'utilisation du paddle analogique Dual Shock), des graphismes somptueux, et une action bien nerveuse. Le principe ressemble un peu à celui de la série Soviet Strike à la différence près que ce sont des chars que l'on pilote. Il s'agit d'atteindre des objectifs militaires (détruire une base ennemie, sauver un village...). Les missions sont très simples à comprendre et la console guide bien le joueur dans ses actions. Un plus qui le rend accessible à un public plus large. Mélange de tir et de stratégie, Wargames est une excellente surprise ! Sachez enfin qu'il est possible de jouer à deux et de plein de manières différentes (coopération, confrontations...).



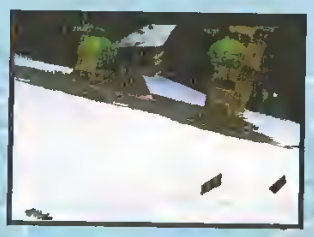


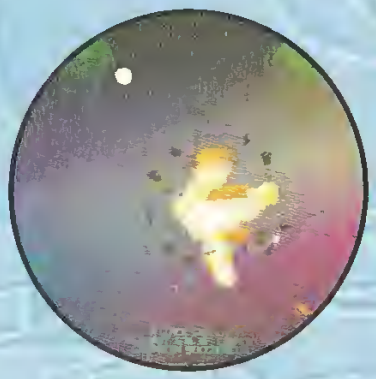
Console : PlayStation
Éditeur : MGM
Sortie France : juillet

Anticipation

XENOCRACY

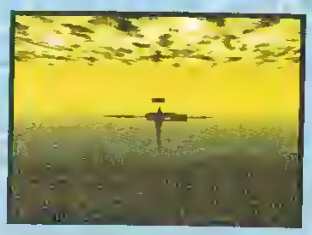
Regain d'intérêt de la part des éditeurs pour les jeux « Soap Opéra ». L'été se passera dans l'espace entre la suite de Colony Wars, le prometteur Blast Radius et Xenocracy, un jeu qui mélange allégrement stratégie et action.
L'action se situe dans le système solaire. Le joueur incarne le commandant de la force d'intervention U.P.N. (l'équivalent futuriste de l'O.N.U. chez nous). Une tâche délicate qui consiste à décider d'intervenir sur les planètes en difficulté. Il convient au joueur d'apprécier l'état d'urgence d'une situation, car le but du jeu est d'atteindre l'équilibre diplomatique dans le système solaire. Pas question d'aider juste une planète, ou bien vous verriez les autres tomber aux mains de pirates ! Contrairement aux jeux de ce style, vous n'êtes pas obligé de faire les missions dans l'ordre. Quoi que vous fassiez, il se passera quelque chose





et vos choix, vos succès comme vos échecs feront évoluer l'histoire toujours de manière différente. Xenocracy peut aussi se jouer en mode Arcade, les missions s'enchaînant alors sans que vous vous en occupiez.

Console : PlayStation
Éditeur : Grolier
Sortie France : juillet



EYE TREK

Le Eye Trek est le plus petit et le plus léger moniteur couleur qui ne pèse que 110 grammes, oreillettes incluses, et se porte comme des lunettes de plongée. On peut le brancher sur sa console pour jouer seul dans son univers. Seul hic : il s'éteint automatiquement au bout de deux heures d'utilisation ininterrompue (c'est-à-dire juste avant le boss de fin). Et il coûte 65 000 yens, soit 3 400 francs. Ça calme !
Eye Trek d'Olympus, sortie le 2[illegible] juin au Japon.

ECOSSE : 4
BRESIL : 0

(TOUT EST POSSIBLE ... EN RÊVE OU SUR PLAYSTATION !)

EN DIRECT SUR PLAYSTATION ET PC CD.

Stop info

M. Domino

Vous connaissez le principe des dominos en cascade ? Il s'agit de faire s'écrouler toute

une construction de dominos juste en faisant tomber l'un d'eux qui, par réaction en chaîne, fera tomber tous les autres. M. Domino, c'est ça ! Un principe tout bête qui, comme tous les jeux de ce genre, peut être très accrocheur. On attend une version testable avec impatience : c'est tout dire.

Console : PlayStation
Éditeur : Virgin
Sortie France : Août

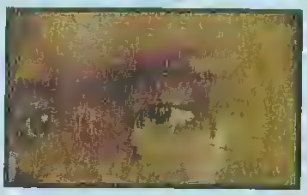
Coffret Kick Off

Ce n'est pas une blague et pourtant ça y ressemble drôlement. Le coffret Kick Off spécial Coupe du Monde 98 contiendra le jeu Kick Off sur PlayStation, ainsi qu'un rasoir Gillette Sensor Excel ! Obligation de l'utiliser avant chaque match... Voilà une idée excellente, mais il manque un truc quand même : elle est où la mousse à raser hein ? Elle est où ?

Abyssal
DEEP FEAR

Suspense et frisson seront les maîtres mots de cette aventure graphique, dans la lignée de Enemy Zero et Overblood.

Deep Fear possède deux atouts distincts : la partie aventure, où vous combattez et recherchez des objets dans divers lieux, et la partie film où, en déclenchant des événements importants, vous assistez à des cinématiques renversantes. Le scénario, proche d'Abyss, vous propulse au 21e siècle, dans une base aquatique située dans la fosse des Mariannes (l'endroit le plus profond de l'océan), qui héberge des sous-marins militaires. Les ennuis commencent avec le naufrage d'un sous-marin à propulsion nucléaire... Vous incarnez John Meyer, un médecin militaire chargé d'explorer l'épave et d'en ramener les survivants. L'ennui, c'est qu'ils n'ont pas l'intention de vous laisser les sauver : un homme grièvement blessé vous supplie même de mettre un terme à ses jours, avant de subir d'étranges mutations ! Sensations fortes garanties...

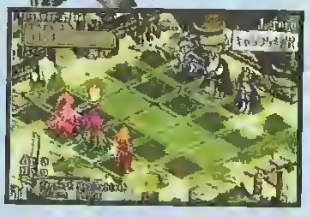


Console : Saturn
Éditeur : Sega
Sortie Japon : 16 juillet

Figurine virtuelle
SHADOW OF TUSK

À mi-chemin entre simulation et combat, Tusk vous invite à créer un groupe de guerriers légendaires, à les entraîner et à les faire combattre contre des hordes de monstres, dans un duel tactique proche de l'esprit jeu de rôle. Vous commencez avec un petit groupe, mais ralliez des héros à votre cause après chaque bataille, pour finalement contrôler jusqu'à huit combattants à la fois. Les escarmouches se font sur une aire réduite, quadrillée comme les plateaux chers aux « figurinistes ». Le moindre déplacement inutile peut avoir de grandes conséquences sur l'issue du combat. Vous déplacez vos hommes les uns après les autres, lancez vos sorts et vos attaques de façon à protéger votre leader des aggressions. En mode Versus, le principe rappelle les mises du jeu Magic ; le perdant concède définitivement un de ses personnages au vainqueur.

Sachez que le designer du jeu, Susumu Matsushita, est un illustrateur célèbre au Japon, qui signe entre autres la couverture du plus grand hebdomadaire des jeux vidéo nippon, le Famicon Tsushin.

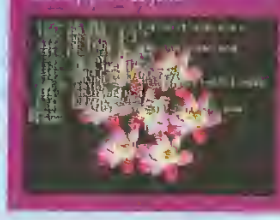


Console : Saturn
Éditeur : Hudson
Sortie Japon : dispo

GAME BASIC SATURN

Ça y est ! La Saturn a enfin sa NetYaroze version light. Nul besoin de se payer une console spéciale, ni même d'avoir un PC : le langage de programmation Basic sera utilisable directement sur n'importe quelle Saturn, et ne coûtera que 12 900 yens (soit 700 F). Précisons qu'il faut prévoir l'achat d'un clavier et d'un lecteur de disquettes pour profiter pleinement du potentiel du kit de développement. Le Basic a été choisi car c'est un langage accessible aux débutants. Il est livré avec des outils de créations sonores, graphiques et autres, qui permettent de maîtriser rapidement les routines de base. Des mini-jeux sont également inclus dans le pack ; leurs données sont accessibles et modifiables à la fois, et peuvent servir de base à vos propres créations.

Console : Saturn. Éditeur : Sega. Sortie Japon : 26 juin.



Tapez *CPM

36.15 Player One

36.15 : éditeur M.S.E. 2,23 F/mn

EN ROUTE POUR LA COUPE DU MONDE 98

Toutes les infos en direct :

- **les matchs,**
- **les équipes,**
- **les résultats.**

Et des jeux FIFA 98* à gagner sur PlayStation et Nintendo 64 !

36.15 PLAYER ONE
La meilleure façon d'atteindre son but.

Logiciel © 1998 Electronic Arts. EA SPORTS, le logo EA SPORTS et IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME. Produit sous licence officielle de la Coupe du Monde FIFA France 98. © L'emblème France 98 et la mascotte officielle sont soumis aux droits du copyright, et sont des marques commerciales d'ISL. © Le trophée officiel de la Coupe du Monde de la FIFA est sous copyright et est une marque commerciale de la FIFA. © 1997 FIFA * ou Coupe du Monde 98, selon les stocks.

Stop
info

Alerte Rouge : Missions Tesla

Le succès d'Alerte Rouge aidant, Missions Tesla propose de nouvelles missions pour les joueurs confirmés d'Alerte Rouge. Pas besoin de posséder ce dernier pour profiter de ces nouvelles campagnes. Par contre, leur di-

[illegible] qu'il [illegible] pratique pour [illegible] frustré [illegible] programme plus d'une trentaine de nouvelles missions et la possibilité de jouer en link avec deux PlayStation sans avoir [illegible] deux jeux (le pack comprendra deux CD). Des armes inédites seront aussi disponibles.

Avec un prix inférieur à celui d'Alerte Rouge, Missions Tesla est une excellente surprise pour les accros du genre. Voilà un [illegible] dont nous vous reparlerons [illegible] et que nous pouvons déjà, sans trop nous avancer, vous conseiller chaudement, surtout si vous pouvez jouer à deux en reliant vos PlayStation.

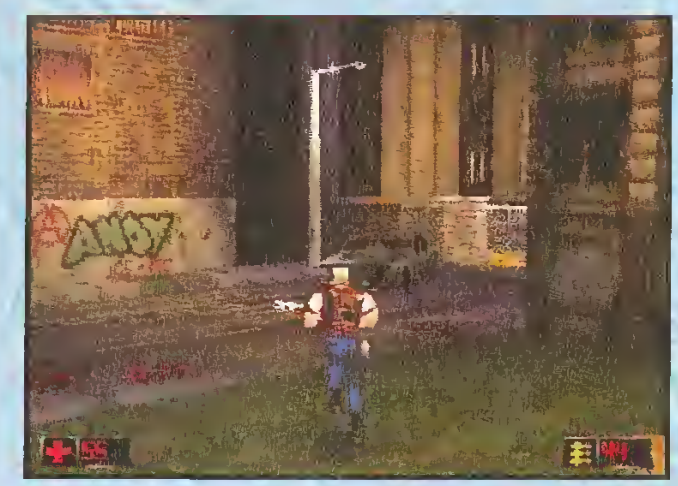
Console : PlayStation
Éditeur : Virgin
Sortie France : août

Les tests, astuces et soluces de plus de 2 000 jeux
36.15
PLAYER ONE
Tapez *HL
2,23F/mn

Hasta la vista... Baby !

DUKE NUKEM TIME TO KILL

Les amateurs d'action musclée l'attendent sûrement en trépignant. Encore un peu de patience, Duke revient sur PlayStation, plus armé que jamais dans un mélange de Duke Nuk'em 3D et Tomb Raider. Explosif ! ! !



D'entrée de jeu Duke plonge le joueur dans une ville post-apocalyptique. Les bagnoles de flics sont renversées, seuls restent ouverts les bars où les hôtesses sont très très chaudes... Comme son prédécesseur, Time to Kill n'est pas un jeu pour gamin. L'ambiance est glauque, très BD et sanglante. Un de ces affreux porcs fonce vers vous en tirant : bang ! Une balle dans la tête et le mur de derrière est taché de sang. Les détails abondent dans ce jeu. L'interaction avec le décor est toujours aussi poussée et l'on peut exploser un peu tout ce que l'on souhaite (poubelles, feux rouges, lampes...). Ce réalisme fait plaisir à voir dans le feu des combats. Time to Kill propose une action très proche d'un Doom-like avec une vue à la Tomb Raider. Visuellement, c'est plus intéressant. Par contre, la maniabilité en devient un peu plus délicate. Rassurez-vous, tout comme dans Tomb Raider, on s'y fait et l'ambiance a vite fait de vous faire oublier ces petits soucis. On attend une version testable avec impatience...

Console : PlayStation
Éditeur : GT Interactive
Sortie France : octobre

Ne remettez pas à demain... TOMORROW NEVER DIES

Enfin la PlayStation va avoir droit à son James Bond ! Bien qui la version N64 de Goldeneye a fait des [illegible]. Pas de problème, la Fox a trouvé la solution en adaptant en jeu vidéo le dernier volet de la série James Bond. Le résultat semble très prometteur. Graphiquement en tout cas, c'est beau, vraiment beau. On ne sait pas grand chose du jeu si ce n'est que ce sera un Doom-like (quelque chose de Goldeneye ?). On a [illegible] des missions variées, comme tous bon agent secret. Encore un titre attendu avec impatience...

Console : PlayStation
Éditeur : Fox
Sortie France : N.C.

sans CB

Recevez les jeux de votre choix chez vous, sous 48 h, sans carte bancaire ni chèque, simplement en vous connectant au **3617 SOI** et en nous laissant votre adresse de livraison.

Toutes les nouveautés et rien que les meilleurs titres ! Pratique : vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)*

PLAYSTATION

Jet Rider 2, Ayrton Senna Kart Duel 2, Chill Pitfall 3D, Nagano Winter Olympics '98, Need For Speed III, Powerboat Racing, Diablo, Bloody Roar, Bust-a-Move 3DX, Caesar's Palace, Vrtigoud, Bushido Blade, Versailles, Discworld 2, Shadow Master, Nightmare Creatures, Tomb Raider 2, Fighting Force, Crash Bandicoot 2, V-Rally, Pandemonium 2, Oddworld, Jersey Devil, Dinasty Warriors, Croc, NHL Blackaway, Moto Racer, Colony Wars, Final Fantasy 7

NINTENDO 64

Chameleon Twist, Diddy Kong Racing, WCW vs nWo World Tour, Wave Race, Nagano Winter Olympics '98, Play Fighter, Mace The Dark Age, Turok Dinosaur Hunter, Mario Kart 64, NBA Hangtime, Fifa 98, Topgear Rally, Super Mario 64, Lylat Wars

ni chèque !

Également pour PC et Mac.

Simple Original immédiat

3617 SOI

* la durée de la communication dépend de l'article

Langrisser V

le cinquième et dernier volet du wargame designé par Satoshi Urushi Hara est en phase de sortir sur Saturn. Il s'agit d'un jeu très attendu par les accros.

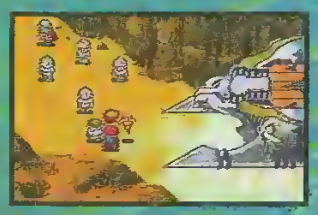
Lorsqu'il fait parmi des plus complets et des plus accro-[illegible] dans le domaine de l'heroic fantasy. Les grandes nouvelles sont l'apport d'un [illegible]

Console : Saturn
Editeur : Masaya/NCS
Sortie Japon : été

Lunar 2 Eternal Blue

[illegible]

Console : Saturn
Editeur : Game Arts
Sortie Japon : fin juillet

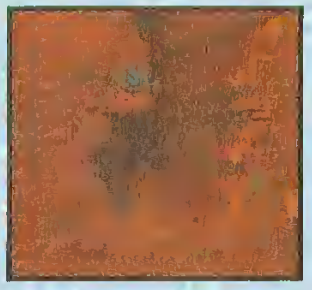


Andy et les ombres
HEART OF DARKNESS

L'arlésienne touche à sa fin ! La sortie de Heart of Darkness est confirmée pour début juillet !

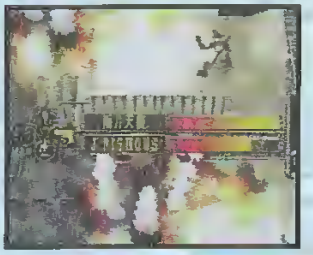
Plus qu'un mois à patienter pour découvrir HOD... Une broutille face aux trois ans d'attente, durant lesquels le jeu fut maintes et maintes fois repoussé ! Vous allez enfin pouvoir découvrir la formidable aventure d'Andy, le petit gamin rêveur qui devra sauver son chien, Whisky, d'un monde terrifiant peuplé d'ombres fantasmagoriques. Plate-forme, action, réflexion et pièges tordus sont au menu... le tout servi par un style graphique original et une bande-son omniprésente. Bref, Heart Of Darkness devrait tenir toutes ses promesses (de longue date). Verdict dans le prochain numéro de *Player*.

Console : PlayStation
Éditeur : Infogrames
Sortie France : juillet

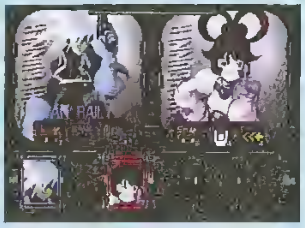


Copieur !
TRAP GUNNER

Les plus anciens d'entre vous se souviennent peut-être de Spy Vs Spy, qui a fait les beaux jours des tous premiers joueurs sur micro au début des années 80. Sachez donc que Trap Gunner en reprend le concept sans vergogne !
Le jeu se joue de préférence à deux. Les deux héros sont des agents très vicieux, dont le seul but est d'éliminer l'autre. Pour cela (mieux que le combat à la Street Fighter), vous devrez faire preuve d'astuce et d'un brin de sadisme. Les personnages peuvent en effet déposer des bombes, des mines, ou autres pièges où ils le veulent, et vu que les niveaux sont en huis clos, l'un des deux finira bien par poser le pied là où il ne faut pas. Vous avez également la possibilité de vous battre à mains nues ou de tirer sur l'adversaire s'il ne vous a pas remarqué. Un jeu où tous les coups sont permis et de préférence, les plus tordus, les plus vicelards et les plus odieux. Bref, des tas de stages, six personnages... il y a de quoi s'amuser pendant bien longtemps !



Console : PlayStation
Éditeur : Atlus
Sortie Japon : N. C.



BOMBERMAN FANTASY RACE

[illegible] Bomberman à toutes les sauces [illegible] pas [illegible] Fantasy Race qui fait [illegible] Hudson Kart [illegible] Bomberman [illegible] Sega [illegible] Bien sûr, [illegible] Bomberman [illegible] Console : [illegible] Saturn [illegible]

RSC VERSAILLES 332 168 530
ILLUST. © BOCHKOVITCH ET P. KARAKASYAN

Grand jeu de science-fiction avec KOBBY

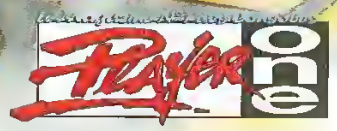
Indice N°74 : Une nuit d'enfer...

ZER ZONE

POUR JOUER :
08 36 68 56 56 OU
3615 PLAYTEL
(2,23 F TTC/MN)

KOBBY

AVEC



&

GAGNE 10 VOYAGES AUTOUR DU MONDE

PARIS.LONDRES.HONG KONG.SYDNEY.ILES FIDJI.LOS ANGELES.NEW YORK.LONDRES.PARIS

ET 10 SCOOTERS*

POUR AVOIR PLUS D'INFORMATIONS CONTACTEZ LE 08 36 60 70 00 (0,74F TTC/12 SECONDES) OU 3615 KOBBY (0,12F PUIS 0,85F TTC/MN)
*LA RÈGLE DU JEU VOUS SERA REMISE SUR SIMPLE DEMANDE.

RSC VERSAILLES 398 168 530
ILLUST. O. BOCHKOVITCH ET R. KARAKASYAN

Stop info

Shadow Gunner

Un jour c'est sûr, il existera un jeu où l'on incarne un humain qui fait ses courses au marché le dimanche et qui parle aux gens... En attendant, voici un jeu de robot qui doit exploser ceux d'en face. Avec un environnement tout en 3D et entièrement destructible, basé exclusivement sur les effets d'explosions et sur les combats, le tout dans un univers ultra-réaliste. Shadow Gunner est un pur jeu d'action.

Console : PlayStation
Éditeur : Ubi Soft
Sortie France : juin

Canal jeux vidéo

Après C, la chaîne du multimédia qui permet de télécharger des démos PC et d'avoir un petit aperçu de l'actualité vidéo-ludique, Infogrames et Canal Satellite ont en projet la création d'une chaîne de jeu vidéo. Espérons qu'on nous épargnera des émissions au ton « gnangnantesque », habituellement employé lorsque qu'on parle des jeux vidéo au grand public.

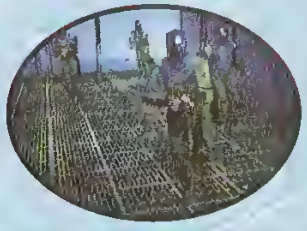
La révélation !

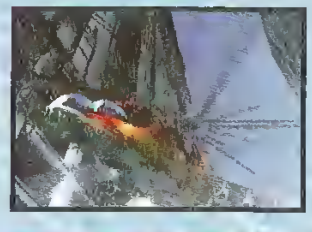
METAL GEAR SOLID

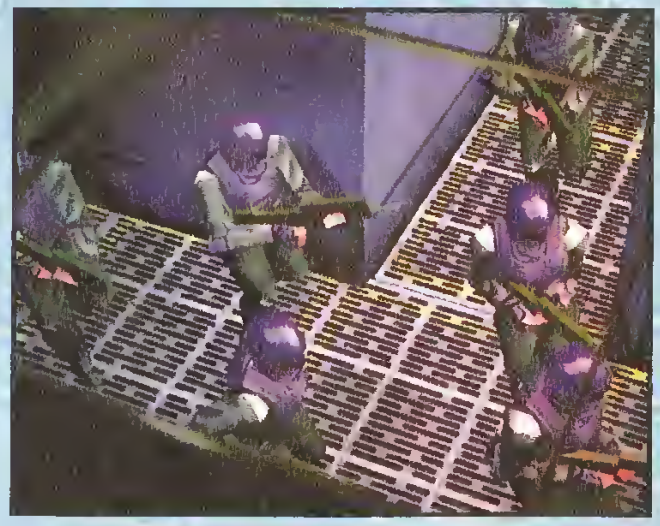
Ce coup-ci, on en a la certitude : Metal Gear Solid est une bombe !

Metal Gear Solid, la séquelle d'un vieux titre NES, nous fait miroiter depuis de longs mois ses qualités. Alléchés... nous l'étions. Emballés... nous le sommes ! Après avoir pu nous essayer à ce jeu, nos plus folles espérances se sont confirmées. Sous-titré « Tactical Espionage Action », Metal Gear Solid vous plonge dans la peau de Solid Snake, un guerrier des temps modernes rompu à tous les sports de combat, et passé maître dans l'art du camouflage et de la discrétion. Votre mission : infiltrer une base américaine et déjouer les plans d'une organisation terroriste, qui veut s'emparer d'un arsenal nucléaire. Pour cela, le héros possède la panoplie complète de l'espion parfait : lunettes infrarouges, gun silencieux, fusil à lunette... et autres gadgets de survie ! Mixant une ambiance oppressante à la Resident à un système de déplacement 3D temps réel (à la Tomb Raider), Metal Gear Solid distille une action dense et riche, où vous devrez faire preuve de discrétion et de rapidité, pour ne pas être démasqué par les terroristes qui patrouillent sans cesse. Bref, cette petite merveille signée Konami s'annonce comme une des sorties majeures de la rentrée...
On l'attend de pied ferme !

Console : PlayStation
Éditeur : Konami
Sortie Japon : 3 septembre (Japon)/fin 98 (France)







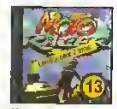
MANGA PLAYER SENPAÏ

Manga Player a donné le jour à une nouvelle collection : *Manga Player Senpaï*. Vous trouverez dans cette collection des scènes un peu plus dénudées ou un peu plus violentes que dans *Manga Player Collection*. Gare aux très jeunes !
Le premier volume de cette collection est *Chirality, la promesse* : Shiori est une jeune fille timide qui vit avec les survivants d'une humanité décimée dans une vaste cité hermétique, protégée de l'extérieur. Mais le fragile équilibre de la cité est menacé par les « GM », créatures mécaniques qui infiltrent l'organisme humain et en prennent possession, afin d'exterminer les habitants de la cité...

Chirality, la promesse vol. 1.
En vente chez tous les libraires.

Club E
MU

Street Racer
Pour PSX


Moto Racer
Pour PSX

Pro Pinball Timeshock
Pour PSX

Marvel Super Heroes
Pour PSX

Crash Bandicoot 2
Pour PSX

Mechwarrior 2
Pour PSX

Wipe Out 2097
Pour PSX

Tunnel B1
Pour PSX

Need For Speed 2
Pour PSX

Profite bénéficie de Club Euro

- **Aucun droit d'**
- **Un Catalogue** trimestre : des
- **Des CADEAUX,**
- **Un Choix Exce** lisé : plusieurs notre Catalogue
- **Toute la produ** Sellers" Améric
- **Une Garantie d** au "Prix Club E prix non adhére **Supplémentair**
- **Une livraison** (48 h par Coliss **Téléphone**, par **24 h / 24 h, 7 j**
- En échange de acheter 3 Jeux Club par an, pen

Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème

Club Européen du MULTIMEDIA

C'est le bon plan ! pour acheter tes jeux moins chers !

Jusqu'à **5 JEUX AU CHOIX 129F TTC** CHACUN + Frais d'envoi

1er Cadeau 1 K7 Vidéo des meilleurs jeux pour consoles

2e Cadeau Une superbe Montre Chrono

3e Cadeau Un Cadeau Surprise Si tu réponds dans les 8 jours

Offre valable jusqu'au 31/12/98

CAP ITAL EDITION - PARIS

Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 148 pages couleur** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés ...
- **Des CADEAUX,** en accumulant des Points fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

BON D'ESSAI GRATUIT

PO0698 PS12

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) JEUX que je choisis : 1er N° 2e N° 3e N° 4e N° 5e N°

Attention : Certains titres comportent doublé

Vos Cadeaux : une K7 Vidéo + une superbe Montre Chrono + un Cadeau Surprise si vous répondez dans les 8 jours

Pour mes jeux, je choisis une version ☐ PSX ☐ Saturn

Je possède également un ordinateur : ☐ PC ☐ MAC

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMÉDIA NI DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Envoyez-moi le(les) Jeu(x) dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci contre, ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire le recevoir, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée 1 année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

☐ Je choisis 1 JEU (pas compte double) : je joins mon règlement de 169,90 F (129 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 2 JEUX (ou 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 297,90 F (258 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 3 JEUX (ou 1 JEU + 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 426,90 F (387 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 4 JEUX (ou 2 JEUX compte double) : je joins mon règlement de 556,90 F (516 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 5 JEUX (ou 3 JEUX + 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 684,90 F (645 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellé à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ CB N° _____ Expire le _____

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F - Dom Tom : 60 F - Autres pays : nous consulter
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F

Date _____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M ☐ Mme. ☐ Mlle
Nom _____ Prénom _____
Né(e) le _____ Tél _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents du titulaire doivent accepter qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter les commandes signées d'un mineur. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou inexact. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/12/98.

Conformément à la loi informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être tenu de 3 acheter d'autres marchandises d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous le signaler par courrier.

Multimédia Concept International - RCS Roubaix-Tourcoing B 419 279 123 - SNC au capital de 100 000 F - 245 Rue Jean Jaurès 59341 Wattrelos Cedex - Tél. : 03 20 81 00 00

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Playstation et Saturn

SEGA SATURN — PlayStation

Par Téléphone, 0 836 670 505 (1,48 F/mn)

Par Minitel, 3615 CECD (2,23 F/mn)

Chirdé ici

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de SEGA Enterprises, Ltd. Toutes les autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

micro @ttitude

L'heure est grave ! Des « consoleux intégristes » ont eu la peau de Milouse. On a retrouvé son corps encastré dans une télé, les bras en croix, le crâne scalpé... Des signes qui ne laissent planer aucun doute sur l'implication du gang des ● × ■ ▲. Plus déterminée que jamais, la rédaction a dû faire appel à une nouvelle recrue :

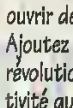
Clara Loft

L'actualité du jeu est au beau fixe et vient confirmer la nette tendance qui se dessine sur les écrans PC : des graphismes 3D de plus en plus léchés, des animations d'une fluidité à faire pâlir les consoles... La tendance est donc réjouissante, mais le prix à payer relativement cher. Dans les prochains mois, les Pcistes auront de plus en plus de mal à jouer sans carte 3D accélératrice et sans une configuration puissante. Déjà, certains jeux rament avec une 3Dfx à moins de 48 Mo de Ram et d'un Pentium II ! On croit rêver... Mais on ne pourra vraiment se plaindre que si l'escalade du beau entraîne une chute de l'intérêt du jeu. En fait, comme d'habitude, il faut faire le tri. En tous les cas, ce mois-ci, les joueurs sont gâtés.

UNREAL

(Epic Megagames, GT Interactive)

Dukers et Quakers, paix à vos âmes ! La nouvelle génération des Doom-like est née. Baptisé Unreal, le bébé pèse 380 Mo et a été programmé pour tous vous pourrir. Deux ans de gestation lui ont permis de développer des gènes dominants : graphisme époustouflant, effets de lumière réalistes, textures animées superbes... Résultat, une petite bombe mixant le moteur graphique d'un Quake 2 au game-play d'un Turok ! Côté combat, Unreal n'a rien à envier à ses aînés. Un maximum de baston avec des monstres aussi intelligents que vicieux, des armes améliorables en cours de jeu, des alliés efficaces pour ouvrir des passages secrets...
Ajoutez à cela un éditeur de niveaux qu'on annonce révolutionnaire et vous pourrez dire en toute objectivité que c'est le plus beau bébé de l'année. Alors à quand Unreal sur console ?



Décors fabuleux. Combats intelligents et variés.

Attention bébé très gourmand (3Dfx et 64 Mo Ram conseillés).

STARCRAFT

(Blizzard, Ubi Soft)

Dans le genre « collecte de ressources, construction de bâtiments et marave des adversaires », Starcraft n'est pas très différent de son prédécesseur, Warcraft II. Le délire vient plutôt de l'univers du jeu, où les nouvelles idées foisonnent. La prouesse de Starcraft est d'avoir créée trois races aux caractéristiques radicalement différentes, sans porter

atteinte à l'équilibre des forces. Terrien, Zerg ou Protoss, les morphologies sont délirantes, les unités combattantes diaboliques, et les choix de développement aussi inventifs que stratégiques. Bref, il vous faudra une petite dizaine d'heures par race, pour tout intégrer avant de vous mesurer aux joueurs du Net. Rassurez-vous, l'interface est un modèle d'efficacité. Et bonne nouvelle pour les consoleux, Starcraft devrait très certainement voir le jour prochainement sur console !

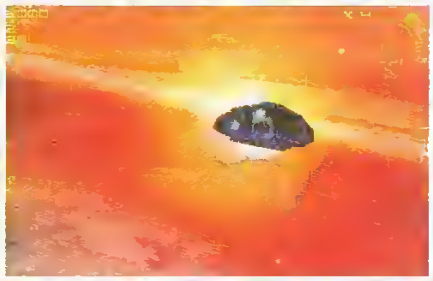
Un univers bourré d'idées originales.

Compognes contre l'ordinoteur un peu longues et rébarbatives.

INCOMING

(Rage Software, Ubi Soft)

Enfin un jeu où on prend son pied et qui ne vole pas très haut ! Ça fait du bien de mettre ses neurones au placard, et de lancer son F22 en rase-mottes entre les montagnes, pour casser de la soucoupe volante. La fluidité du jeu et la beauté des graphismes 3D rendent l'action majestueusement réaliste. On devient rapidement l'as des as du pilotage, tant les commandes et la visée automatique sont faciles. Sur le plan stratégique, c'est un peu creux mais les sensations, différentes selon les appareils (chars, hélicoptères, avions, soucoupes), nous font oublier le faible intérêt des 65 missions (quoique ?). Heureusement, le mode Multijoueur (à 16) intervient comme la cerise sur un gâteau déjà explosif et impressionnant, proche des sensations arcade. Bref, un shoot aux forts relents de jeu console... en plus beau !



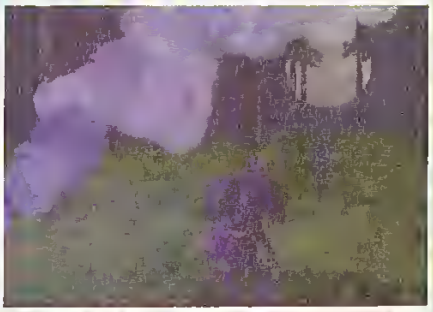
Action 3D très réaliste à la portée de tous. Son d'enfer.

Durée de vie courte.

SPECIAL OPS

(Zombie, BMG Interactive)

Envie de jouer à la guéguerre dans un environnement 3D à la Tomb Raider ? Pas de problème ! Prenez la tête d'une unité de Rangers et enchaînez les missions de Special Ops. Mais attention, le jeu ne se contente pas d'être un shoot classique. Pour arriver au bout des missions de sabotage, d'infiltration ou de destruction, vous devrez faire preuve d'un bon sens tactique. Pas question d'envoyer vos gars à l'assaut avant d'établir un plan et de disposer d'un équipement adéquat : grenades à fragmentation, explosifs à minuterie, lunettes pour voir de nuit...
Les décors, bien que peu variés à la longue, sont de toute beauté. Un jeu amusant qui promet des frissons malgré l'absence d'un mode Multijoueur.



Ambiance soutenue et réaliste.

À quand les add-ons avec d'autres missions et d'autres décors ?

C'EST ARRIVÉ PRÈS DE CHEZ TOI

Mahalia la pousse

LES TESTS SE RAMASSENT À LA PELLE ET LES FANZINES FOISONNENT ! VOUS DEVENEZ DE PLUS EN PLUS PERFORMANTS ET J'EN SUIS RAVIE. J'ESPÈRE QU'AVEC L'ÉTÉ QUI ARRIVE VOUS AUREZ ENCORE LE COURAGE DE VOUS ENFERMER DANS UNE PIÈCE OBSCURE ET DE VOUS PRENDRE LA TÊTE SUR DE NOUVELLES IDÉES. BON COURAGE !

Salut les Gars Mauvais,

J'ai bien reçu vos fanzines et c'est avec une émotion non dissimulée que je vous félicite derechef. C'est de plus en plus drôle ; l'humour est vraiment votre atout majeur. Votre choix rédactionnel est également judicieux : quelques news, des articles sur des séries TV nouvelles (mais en passe de devenir culte), et des tests de jeux vidéo. Votre ton est critique sans pour autant descendre gratuitement les produits. Cela donne à vos papiers une certaine crédibilité car vos arguments sont souvent convaincants. Après cet « intermède de pommade », passé en toute sincérité, je vous salue et attends les prochains numéros avec impatience.
Pour obtenir « Gars Mauvais », envoyez un chèque de 65 francs pour 10 numéros, à l'ordre de M. Povse à : Gars Mauvais, 11, place d'Harcourt, 08200 Sedan.

Benoît,

Je trouve courageux de monter un fanzine consacré à la Jaguar. En effet, il n'y a plus aucun jeu qui sort sur cette console ! Alors de quoi allez-vous parler, si ce n'est de sujets que tout le monde connaît ? J'ai peur que vous vous essouffliez rapidement... Enfin vous avez une passion et envie de la faire partager, c'est ce qui compte. Évidemment un fanzine tout en couleur sur un papier de bonne qualité « ça en jette ». De plus votre maquette est plutôt réussie ce qui ne gâche rien.
Continuez comme ça...
Si vous voulez en savoir plus sur la Jaguar, commandez « Jagnet » en envoyant un chèque de 20 francs à : Benoît Blaszczyk, 10, rue du Poitou, 68260 Kingersheim.

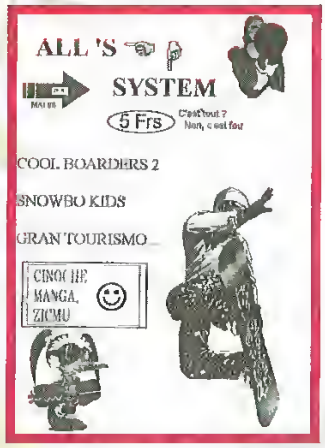
Cher Guillaume,

Après avoir lu ta lettre et ton fanzine, « 64/2 », attentivement, voici quelques remarques. Tu as de bonnes idées au niveau de la maquette — comme les fonds —, malheureusement, c'est un peu trop chargé. Et ces derniers sont souvent trop foncés. Il y a trop de tests par page, ce qui ne donne pas envie de les lire. Il faut aérer chaque article.
Sur le plan rédactionnel, je pense que tu consacres trop de pages aux previews. Tandis que tu annonces un dossier Diddy Kong qui ne fait que deux pages, c'est un peu léger ! Tes textes sont clairs, cadrés, sérieux, peut-être même un peu trop... Enfin, et là c'est un avis totalement subjectif, je ne trouve pas très sympa de casser un copain qui a participé à ton fanzine, quelle que soit la qualité de son travail. De plus, cela retombe un peu sur toi, car en tant que responsable, c'est de ta faute d'avoir publier de mauvais articles. C'est en forgeant qu'on devient rédacteur en chef... Bon courage !
Pour recevoir « 64/2 », envoyez deux timbres et 5 francs à : Guillaume Massart, 27, rue Notre Dame 08600 Givet.

Hello Rémy,

Je te remercie pour ta gentille lettre. Je suis heureuse que tu aies pu entrer, par l'intermédiaire de cette modeste rubrique, en contact avec d'autres fanzineux ; c'est un peu le but de la manœuvre. Ton fanzine n'est pas mal dans l'ensemble, malgré quelques petits défauts à améliorer. Le premier, et sûrement le plus important, concerne ton style rédactionnel : tu écris trop en langage parlé. Il faut faire des phrases plus construites sans oublier les négations... Et il serait bon, sans vouloir passer pour une ringarde, que tu te calmes un peu sur les expressions à gogo du genre : « ça en jette à donf' », « c'est trop puissant », « les meufs sont super bonnes »... Autre point négatif : les fautes d'orthographe, surtout lorsqu'elles concernent les noms d'éditeurs. Ça manque de sérieux ! Pour améliorer ta maquette, je te suggère de lire « C'est arrivé... » du dernier numéro. Bon courage !

Pour lire « All's System », faites parvenir 5 francs à Rémy Rey, Résidence des Aurores, 42, rue Watteau, 26100 Romans.



Bonjour à toute la rédaction de Nintendo Power,

Pour un début, et au vu du matériel que vous possédez, ce n'est pas mal. Bien sûr, il y a quelques petites améliorations à apporter. Tout d'abord, évitez de coller vos feuilles l'une sur l'autre, et essayez de mieux les découper car ce n'est pas très propre. Étant donné que vous ne possédez pour l'instant qu'une machine à écrire, je comprends bien que vous n'arriviez pas à faire de titres. Le problème, c'est qu'exécutés à la main avec un marqueur, ce n'est vraiment pas l'idéal. Je vous suggère donc d'utiliser un trace-lettres (une règle avec des lettres prédécoupées) pour que vos titres soient propres et lisibles. Et faites attention à la ponctuation, aux fautes de frappe et d'orthographe. Gardez la foi !

LES GAGNANTS DU MOIS

● **Fabrice Chardon pour son test de FIFA 98 sur PlayStation, noté 95 % : « Les fans de simulation de football seront comblés par ce jeu qui allie de très beaux graphismes avec un réalisme somptueux et des commentaires excellents. Les joueurs sont plus vrais que nature (grâce à la motion capture), et l'on se croirait volontiers devant son petit écran un soir de Ligue des Champions. »**

● **Julien Lecroq, 15 ans, pour son test Grand Theft Auto sur PlayStation noté 96 % : « Fini de jouer les policiers mariés avec la loi ! GTA est là pour vous transformer en ennemi public n° 1. Au programme : vols de voitures, assassinats de flics ou deals de drogue. Le tout servi par une zique d'enfer qui rattrape les graphismes plutôt moyens pour une PlayStation. Si vous avez envie de libérer votre côté obscur, courez l'acheter sans risquer de PV ! »**

● **Laurent Gonin pour sa parodie de test sur la Réalité, sur la console La Vie, noté 100 % : « Animations incroyables, graphismes somptueux, rebondissements de scénario à foison, musiques rares mais excellentes, effets de lumière très bons, pas de clipping, Tri Linear Filtering, Mip-Maping merveilleusement bien utilisé et sensations incroyables. Des centaines de milliers d'heures de jeu vous attendent. Le tout pour pas un rond. Y a pas à dire "la réalité" est un excellent jeu... »**

TESTEZ VOS JEUX

Un rêve devient réalité ! Tous les mois, *PO* vous invite à tester un de vos jeux préférés ou détestés, et à être publié.
Remplissez l'exemple ci-après en précisant : le nom du jeu (a), la machine (b), les notes (c et d), le résumé et avis le plus objectif (e).

Nom : .....
Prénom : .....
Âge : .....

Renvoyez votre test à :
Player One,
Mahalia la rousse,
19, rue Louis-Pasteur,
92100 Boulogne.

(a) (b)

(c) PLAYER FUN (d)

100
95
90
85
80
75
70
65
60
55
50

en résumé (e)

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

l'arcade dépasse les bornes

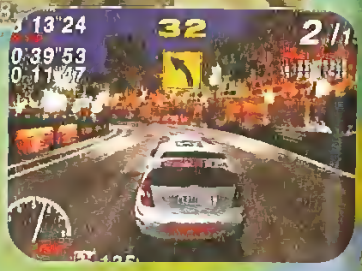
Calme plat dans le monde de l'arcade ce mois-ci. Heureusement, l'un des simulateurs de conduite les plus attendus du moment pointe le bout du nez dans quelques salles : Sega Rally 2, la borne d'arcade la plus sponsorisée du monde ! Quand à Puzzle Bubble 4, il s'agit de la seconde borne testée. Côté Jap', ça bouge : SF Zero 3 et Soul Calibur devraient vous faire bouillir d'impatience !

On les a essayées pour vous

Sega Rally 2
Sega

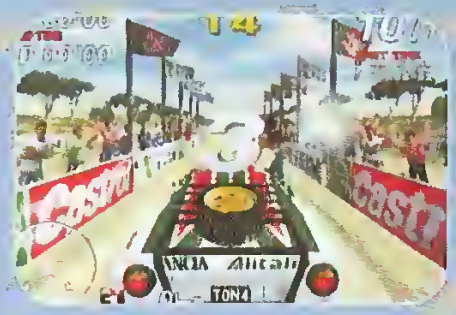
98%

Alléluia ! Tout le monde attendait Daytona 2, et c'est la suite de Sega Rally que l'éditeur japonais nous pond pour notre plus grand plaisir. Cette fois, c'est AM Annex, l'un des nombreux groupes du géant nippon, qui s'est occupé de nous concocter l'un des meilleurs simulateurs (si ce n'est le meilleur) de conduite de tous les temps. Tout d'abord, la première chose qui frappe en voyant la borne, se sont les nombreux sponsors qui la décorent : de Michelin à Ford, pas moins d'une dizaine de grands noms du sport automobile s'est associée à Sega pour la création de Sega Rally 2. Côté design de la borne, le travail a été confié à AM 4, le groupe spécialiste des carénages de la plupart des grosses productions Sega. Le résultat est plutôt original, sachant que la borne pivote sur un axe avant/arrière, ce qui procure un sacré réalisme, surtout au démarrage.



Pour ce qui de la technologie graphique, c'est le Model 3.2, séquelle du fameux Model 3 (VF3, Scud Race...) qui a été utilisé. Là encore, le résultat est fantastique et une multitude de détails agrémente la course. Ainsi, outre les photographes qui traversent les routes au risque de se faire renverser, il est possible de rencontrer des autruches ou des aigles (!). Autre chose, tous ceux qui reprochent aux images de synthèse d'être trop « propres » auront la joie de constater que les voitures se salissent pendant la compétition. De même, quand une voiture passe sur une flaque d'eau, les éclaboussures masquent pendant quelques instants le champ de vision du conducteur. Et le fin du fin des détails qui tuent, c'est de voir les feux d'une voiture s'allumer quand elle freine. Mais c'est la qualité des routes qui, graphiquement, impressionne le plus. Que ce soient les pistes boueuses, les routes recouvertes de neige ou les parties bitumées, elles ont toutes été particulièrement soignées. Enfin, pour contenter l'égo des joueurs, ces derniers peuvent inscrire leur nom au début du jeu, lequel apparaît sur la voiture pendant la course, tandis qu'un mode Replay repasse la course du dernier joueur. Côté jeu, quatre circuits sont proposés : le Desert se déroule sur des pistes de sable, où il est

d'ailleurs préférable de prendre les bas-côtés herbeux (!), tout en faisant attention aux autruches qui traversent la route. Le Mountain est une course sur bitume pleine d'épingles à cheveux et parsemée de flaques d'eau. Le Snowy vous fait piloter sur des routes enneigées particulièrement sinueuses ; c'est peut-être le plus difficile du jeu. Enfin, le Riviera est encore plus sinueux que le Mountain et alterne les passages en ville et les portions de routes côtières. Comme dans Sega Rally, il est possible de choisir entre le mode Practice (un des circuits pendant quatre tours) et le mode Championnat (les quatre circuits d'affilée). En revanche, on ne sait pas encore



s'il y a un circuit supplémentaire quand on termine premier en mode Championnat. En ce qui concerne les voitures, six modèles sont proposés : Lancia Stratos HF, Subaru Impreza WRC '97, Toyota Corolla WRC, Mitsubishi Lancer Evo, Ford Escort WRC et (cocorico !) une Peugeot 306 Maxi '97. Toutes ces voitures ont leurs caractéristiques propres, lesquelles sont très bien retranscrites sur le plan du pilotage. Ainsi, une traction avant ne se conduira pas comme une traction arrière ou une quatre roues motrices. Apparemment, d'après les premières impressions, la Peugeot 306

serait idéale pour battre les records, même si elle fait partie des plus difficiles à conduire.
Au final, ce Sega Rally Championship 98 est une réelle évolution du volet sorti en 1995. Il en garde le côté arcade qui en a fait sa force, tout en y ajoutant un réalisme sur le plan du pilotage, qui n'est guère fréquent sur borne d'arcade. Alors, si vous êtes un émule de Colin MacRae, n'hésitez pas à investir quelques pièces dans Sega Rally 2, vous ne le regretterez pas.

Points forts
Les sensations de conduite.
La qualité des graphismes.
La Peugeot 306 !

Puzzle Bubble 4
Taito

88%

Voici déjà le quatrième opus de Puzzle Bubble. Et pas une trace de lassitude, que ce soit chez les joueurs ou chez les concepteurs. Ce Puzzle Bubble 4 reprend les ficelles du troisième épisode : démultiplication des niveaux et possibilité de choisir parmi plusieurs personnages (ce sont les mêmes sauf un seul petit nouveau : « Devilin »). Mais ce qui marquera cet épisode est l'introduction d'un concept de poulies fort sympathique. Explications : certains niveaux contiennent une ou plusieurs poulies, sur lesquelles pend une corde de chaque côté. Sur chacun des côtés de la corde sont attachées des bulles qui sont en

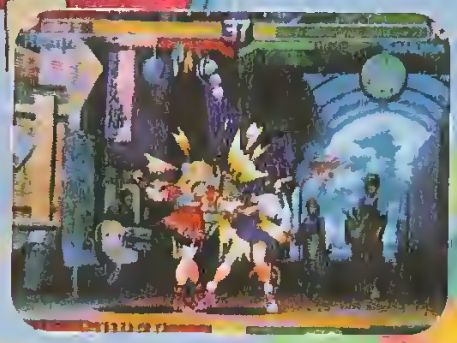
équilibre stable. Si vous envoyez une bulle sur un des côtés (par exemple le gauche), celui-ci deviendra plus lourd que le droit et descendra d'un bloc. À première vue, il faut donc éliminer des bulles à droite de la poulie puis à gauche, et ainsi de suite. Mais là où cela devient vicieux (donc génial), c'est que lorsque vous éliminez des bulles d'un côté, celui-ci devient d'un coup beaucoup plus léger que son vis-à-vis, lequel se met alors à descendre de plusieurs crans d'un coup. Et si vous ne l'avez pas prévu, vous imaginez le désastre. Ce système de poulies est la grande innovation de Puzzle Bubble 4, et à lui tout seul, il renouvelle complètement la série. Bien vu, monsieur Taito !

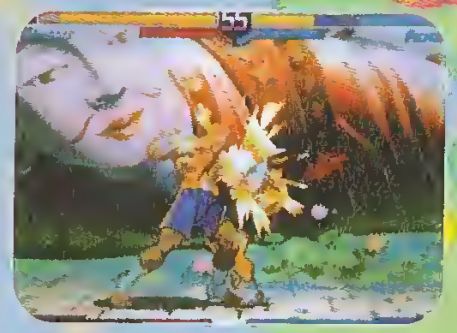
Points forts
L'idée des poulies.
C'est Puzzle Bubble !

Nouvelles du Japon

Comme d'habitude, nous vous présentons une majorité de jeux de combat, et pas des moindres.

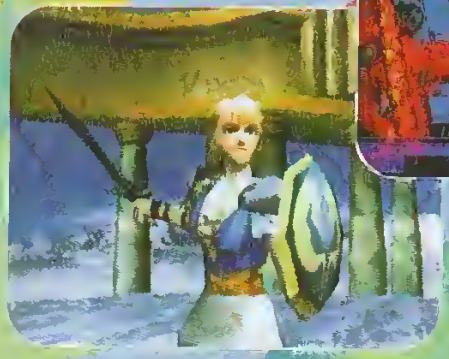
Street Fighter Zero 3 sera la suite logique de Street Zero 2, sur le CPS Système 3, la toute dernière carte de Capcom. On aura droit à la jouabilité Capcom, avec tous les persos de Street Zero (Dan, Nash, Guy et autres Rose), plus ceux de Street Fighter 2 qu'on croyait disparus : Honda, Blanka,





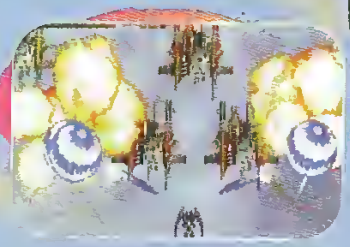
Camille et Balrog (enfin, Vega l'espagnol en VF). Au total, seront disponibles vingt-cinq personnages dont trois combattants totalement inédits, (incluant la rivale de Sakura, Karin). Comptez sur nous pour en parler prochainement !

Soul Calibur de Namco est la suite de Soul Edge qui fit grand bruit lors de sa conversion sur PlayStation (car, une fois n'est pas coutume, elle était supérieure à l'arcade sur bien des points). Le jeu a gagné en beauté et en réalisme, et l'équipe des escrimeurs est composée d'anciens et de nouveaux

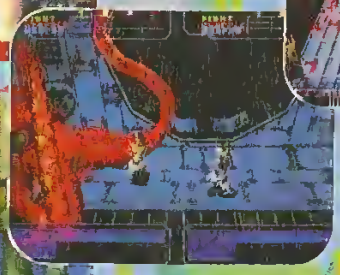


persos. On retrouvera par exemple Sophitia et Voldo. Mais à l'heure où nous écrivons ces lignes, le système de jeu n'est pas encore définitivement établi. Là encore, on reviendra dessus.

Radiant Silvergun est le premier jeu de Treasure en arcade, aussi méritait-il d'être cité. Radiant propose un système de tir original, basé sur des combinaisons de boutons qui permettent d'accéder aux sept armes différentes que possède votre vaisseau : A pour le gun de base, B pour les « Homing » missiles, C pour les grenades, A + C pour cartonner ce qui se trouve derrière vous, A B C pour un tir circulaire... Rappelons que Treasure est la petite boîte qui a surpris son monde avec Yu Yu Hakusho et Guardian Heroes, respectivement sur Megadrive et Saturn. On leur souhaite autant de créativité dans le monde de l'arcade !



Le dernier de la liste est également une suite puisqu'il s'agit du second volet de Dynamite Deka, plus connu chez-nous sous le titre de Die Hard Arcade. C'est un bon beat'em all en 3D, très nerveux et offrant des tas de coups et de projections différents. Mais il présente surtout la possibilité de se battre en ramassant n'importe quel objet : flingue, extincteur, thon congelé (!). Tout ça bien sûr pour cartonner les terroristes un peu cinglés que le vilain de service met sur votre route. Notez qu'un nouveau héros est disponible, et que les Combos de coups sont beaucoup plus longues, et faisables en mitraillant le bouton de poing comme un déjanté. Ça défoule toujours autant !



Dernière minute

Attention ! J'en connais qui vont d'un coup bondir sur leur siège en lisant ce qui suit. Une version de Daytona USA 2 vient d'être testée dans les salles nippones. Elle utilise le Model 3 de Sega et paraît à première vue

d'excellente facture. Tiens, on va être bons et vous passer une photo pour vous faire baver !

Rubrique réalisée par Wonder et Reyda, à la force du poignet.

MAXXI-GAMES

181 RUE DE CRIMEE 75019 PARIS TEL : 01 40 34 86 86 FERMÉ LE LUNDI (M°CRIMÉE)	6 RUE D'ARRAS 75005 PARIS TEL : 01 44 07 03 77 (M°CARDINAL LEMOINE)	OUVERTURE DE 2 NOUVEAUX POINTS DE VENTE — 1 RUE DE L'EGLISE 94300 VINCENNES TEL : 01 48081108 — 6 RUE DE LA COQUILLE 34500 BEZIER	16 RUE PAUL BERT 94130 NOGENT S/ MARNE TEL : 01 43 94 23 74 (BUS : 120 ET 114)	80 BIS RUE DU GENERAL DE GAULLE 77000 MELUN TEL : 01 64 52 85 85
19 AV FONTAINEBLEAU 94270 KREMLIN BICETRE TEL : 01 49 58 89 89 OUVERT TOUS LES JOURS	COURS MARIE 50100 CHERBOURG TEL : 02 33 01 76 29	34 RUE DE MALTE 75011 PARIS TEL : 01 48 05 88 05 M° OBERKAMPF	18, RUE DE JOUY 75004 - PARIS TEL : 01 42 76 91 92 M° : St. PAUL	113 AV. GALLIENI 93170 BAGNOLET TEL : 01 48 97 11 97 FERMÉ LE MARDI M° GALLIENI
25 AV. DU GENERAL BILLOTTE 94000 CRETEIL TEL : 01 49 80 04 28 (M°CRETEIL PREFECTURE BUS 281)				

MAXXI PROMO !!!

JEUX NEUFS PLAYSTATION

KING 97 (JAP)	479 FRS
GRAN TURISMO	329 FRS
RESIDENT EVIL 2	329 FRS
BLOODROAR	329 FRS
KLONOA	299 FRS
VIGILANTE 8	299 FRS
SPICE WORLD	299 FRS
LUKY LUKE	329 FRS
MOTORHEAD	329 FRS
FORSAKEN	329 FRS
ONE	329 FRS
DIABLO	329 FRS
THEME HOSPITAL	329 FRS
SNOW RACER 98	299 FRS
PITFALL 3D	299 FRS
GIVEN	349 FRS
NEED FOR SPEED 3	329 FRS
ROAD ROSSH 3D	329 FRS
DEATHTRAP DUNGEON	329 FRS
TEKKEN 3 VERSION JAP	299 FRS
TENCHU VERSION JAP	399 FRS
DEAD OR ALIVE VERSION JAP	449 FRS
MEMORY CARD OFFICIEL	129 FRS
PAD ANALOGIQUE VERSION SONY FRANCE	249 FRS
MEMORY CARD COULEUR	99 FRS
CABLE RGB	59 FRS
CABLE RGB + FILTRE	79 FRS
CABLE LINK	49 FRS
ACTION REPLAY	199 FRS
CRASH BANDICOOT	149 FRS
TEKKEN 2	149 FRS
DESTRUCTION DERBY 2	149 FRS
HOPE 2097	149 FRS
TIME COMMANDO	149 FRS
DESTRUCTION DERBY 2	149 FRS
MICRO MACHINE V3	149 FRS
PORSCHE CHALLENGE	149 FRS
ISS PRO	149 FRS
SOULBLADE	149 FRS

JEUX PLAYSTATION OKAZ

MARVEL SUPER HEROES	219 FRS
CASTLEVANIA	269 FRS
CRASH BANDICOOT 2	219 FRS
G-POLICE	219 FRS
ODDWORLD	219 FRS
TOCA TOURING CAR	219 FRS
MOTO RACER	219 FRS
TOMB RAIDER 2	219 FRS
PANDEMONIUM 2	219 FRS
COLONY WARS	219 FRS
BLOODY ROAR	269 FRS
GOLDGUARDERS 2	219 FRS
BLOOD OMEN	219 FRS
DYNASTY WARRIOR	219 FRS
STREET FIGHTER 3D	219 FRS
FINAL FANTASY	219 FRS
JERSEY DEVIL	219 FRS
STREET FIGHTER 3D	219 FRS
RAGE RACER	219 FRS
RAPID RACER	219 FRS
FIGHTING FORCE	219 FRS
V-RALLY	219 FRS
FORMULA ONE 97	219 FRS
NBA 97	169 FRS
NHL 97	169 FRS
TUNNEL B-1	119 FRS

WING COMMANDER IV	219 FRS
MORTAL KOMBAT TRILOGY	219 FRS
LOST VIKINGS 2	119 FRS
EXCALIBUR	119 FRS
FORMULA ONE	119 FRS
LEGACY OF KAIN	119 FRS
PORSCHE CHALLENGE	119 FRS
IN THE ZONE	119 FRS
NEED FOR SPEED 2	119 FRS
DESCENT	119 FRS
ALONE IN THE DARK	119 FRS
ASSAULT RIGS	119 FRS
PERFECT WEAPON	119 FRS

JEUX SATURN NEUFS

PANZER DRAGON RPG	349 FRS
HOUSE OF THE DEAD+GUN	349 FRS
BURNING RANGERS	329 FRS
WORLD LEAGUE SOCCER 98	329 FRS

JEUX SATURN OKAZ

DUKE NUKEM 3D	269 FRS
SEGA TOURING CAR	269 FRS
FIGHTERS MEGAMIX	219 FRS
FORMULA KARTS	219 FRS
STREET FIGHTER ALPHA 2	219 FRS
DIE HARD TRILOGY	169 FRS
MANX TT	169 FRS
VIRTUA FIGHTERS 2	119 FRS
SEGA RALLY	119 FRS

JEUX NINTENDO 64 NEUFS

MYSTICAL NINJA GOEMON	469 FRS
GOLDENEYES	349 FRS
GRAN TOURISME 64	469 FRS
NBA COURTSIDE 98	469 FRS
FIFA COUPE DU MONDE 98	469 FRS
FORSAKEN 64	469 FRS

JEUX NINTENDO 64 OKAZ

MARIO 64	169 FRS
MARIO KARTS 64	219 FRS
DIDDY KONG RACING	219 FRS
WAVE RACE 64	219 FRS
NBA HANG TIME	269 FRS
EXTREME G	269 FRS
MACE THE DARK AGES	319 FRS

TOUTES LES NOUVEAUTES MOIS CHERES CHEZ MAXXI-GAMES!!!

Vous êtes franchisé, indépendant ou même particulier, rejoignez l'équipe la plus performante du marché !!!
Nous vous garantissons :
- nos prix d'achats grossistes.
- livraisons chronopost.
- un renouvellement permanent de votre stock d'okaz.
- Un important budget publicitaire.
- Contactez Mr Frontela

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

A RETOURNER : 34 rue de Malte 75011 Paris

PRODUITS	QUANTITÉ	CONSOLE	PRIX

Nom, Prénom : ....

Adresse : ....

Code Postal : ⊔⊔⊔⊔⊔ Ville : ....

Telephone : ⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔⊔

Avant tout envoi téléphoner pour connaître la disponibilité et les dernières nouveautés

Frais de Port :	35F
TOTAL :	

REGLEMENT : ❒ Chèque bancaire Postal ❒ Mandat

A l'heure où le public français découvre Shining Force III, les Japonais ont le privilège de se lancer dans Shining Force III, scénario 2. Ça y est, Sega s'est piqué au syndrome « Street Fighter EX Plus-Apha-Turbo-Prime-2, le Retour » !? Détrompez-vous, l'idée est beaucoup plus poussée que les apparences ne le laissent présager. Shining Force 3.2 est en fait la seconde partie d'une trilogie, au cours de laquelle se produiront de nombreuses interactions avec le volet 3.1 (testé dans ce numéro). Les deux groupes fusionneront enfin, à l'occasion du troisième scénario, pour vivre la conclusion de ce fameux dernier épisode. Voilà pour la grande innovation. Quant au concept, il reste identique depuis le tout premier volet de la saga.

L'animation 3D des combats est beaucoup plus convaincante que celle du premier volet.

La cinématique s'est, elle aussi, améliorée. Elle reste cependant trop rare.

L'armée ennemie est déployée. Préférez attaquer l'un des flancs plutôt que de front.

Shining Force III
Scénario 2

Saturn

Les belligérants

Les acteurs de ce second épisode sont beaucoup plus fins. Cela est dû à l'augmentation du nombre de polygones, qui composent les personnages, et aux soins prodigués aux textures.

LES ENNEMIS

LES PERSONNAGES

Scénarios interactifs

Ce second scénario est bourré d'interactions avec le volet précédent. Ces deux photos prises au cours de chacun des épisodes illustrent bien cet état de fait. À gauche (premier scénario), les personnages livrent une bataille dans une gare de triage. Sur celle de droite (scénario 2), les persos croisent ceux du scénario 1 au cours de cette même bataille. Cela occasionne des dialogues expliquant ce contexte paradoxal.

Un coup d'œil sur la carte du champ de bataille est indispensable au début de la bataille.

sur Megadrive. On pourrait se dire que, depuis le temps, le RPG tactique a vécu, mais si l'on en juge par le nombre de sorties de jeux de ce type sur PlayStation, la saga de Shining Force (précurseur du genre) a encore de beaux jours devant elle. Pourtant, plus que le numéro 3.2 sorti récemment, mais après le premier, on ne sait pas si les améliorations graphiques sont assez notables. Si la logique

Les scénarios parallèles ont respectivement la durée de vie d'un être au moins équivalente au premier titre, à savoir plutôt phénoménale.

Wolfen

Shining Force III
Scénario 2

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SEGA
textes	JAPONAIS
genre	RPG TACTIQUE

Graphismes nettement améliorés.
L'interaction entre les épisodes.

Arnaque commerciale en trois épisodes.
Textes japonais.

Effets visuels renforcés

L'amélioration des graphismes passe par les effets visuels utilisés pour illustrer les sorts. Dès le début, les personnages déclenchent de magies et d'attaques spéciales spectaculaires. Et, à l'instar de l'épisode 1, celles-ci évoluent de façon impressionnante. Ça donne quelque chose de voir les derniers sorts !

Tail Concerto

PlayStation

Tail Concerto est un jeu qui se joue dans un monde imaginaire, divisé en plusieurs îles flottantes. Une horde de matous terroristes y sème la désolation, et c'est à vous qu'une mission délicate de les empêcher de nuire à bien leurs sinistres desseins...

Dans un premier temps, le dessin du jeu semble s'adresser à un jeune public avec des personnages assez enfantins (et ses voix japonaises franchement horripilantes). D'ailleurs, dans le jeu, l'action confirme ce sentiment puisqu'elle se résume à capturer les chefs des matous, sur commande d'un mystérieux distributeur de baffes. À ce stade, il est impossible de ne pas être séduit par les qualités graphiques de ce titre, bien que l'on ait légèrement sur un environnement 3D temps réel, on ne retrouve pas la vellicité consécutivement ce type de 3D.

Une action riche et variée

Par la suite, un scénario d'aventure semble donner à l'action une dimension plus aventure : objets à collecter, énigmes et toujours des matous à capturer puis, enfin, un boss.

Le héros aux commandes de son distributeur de claques pour chasser une bande de matous terroristes

Les boss, nombreux, sont affrontés sur un tableau où la carte d'ensemble

Les boss

La bande de matous terroristes a recours à des moyens pour tenter de parvenir à ses fins. Heureusement, la police veille au grain. Votre héros, distributeur de baffes, peut se transformer en chef de combat à bord d'un engin plus impressionnant que redoutable.

La totalité du jeu — que ce soit la cinématique ou les phases d'action — est à base de 3D animée en temps réel.

La chasse aux affreux matous se répète assez souvent. C'est plus un divertissement qu'une phase de combat.

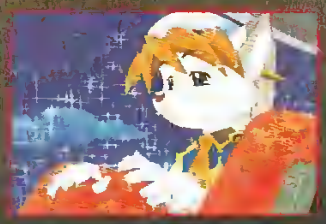
Le rebondissement final, bien sûr. Bien plus intéressant que celui du rocher-boit de l'il-thing.

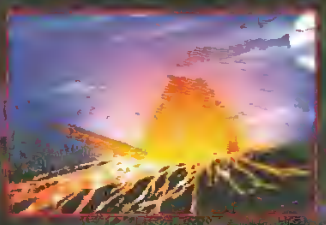
Sur le plan [illegible], on se [illegible] finalement à un shoot'em up. Et oui, les mots [illegible] de jeu vous, à mine des [illegible] chers [illegible] Heureusement, [illegible] votre robot dispose d'un [illegible] de boules d'énergie que ne semblent pas apprécier ces chars [illegible]. Votre engin, par ailleurs, est multifonction puisque, par la suite, il pourra se propulser dans les airs grâce à un réacteur dorsal. [illegible] Tail Concerto.

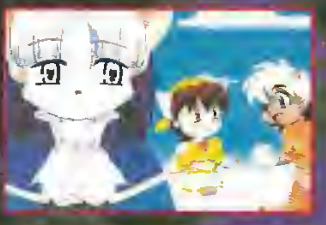
Notons dès, que ce, ce n'est le plus.

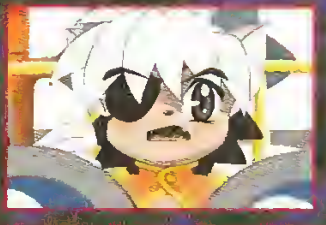
Jeu ou dessin animé ?

Les principaux événements sont développés au cours de scènes animées de bonne facture au style D.A. Mises bout à bout, ces séquences ne sont d'ailleurs pas loin de constituer un long métrage, ce qui pourrait porter préjudice à la durée de vie du jeu. En voici quelques extraits...









C'est tellement l'enfer que cela [illegible] rebuter même les plus acharnés des joueurs de plate-forme. Il s'agit de se [illegible] d'un [illegible] à un autre, en tenant que [illegible] du jet-pack [illegible] gauche plus le [illegible] pour le [illegible] à chaque [illegible]. Et l'enfer continue [illegible] du menu, escalade [illegible] complexes, tuyauteries, [illegible] de vapeur... Le mode de caméra dynamique dans des environnements 3D permet difficilement de situer avec précision la position d'une plate-forme dans l'espace. D'où d'incompréhensibles chutes à répétition [illegible] stade, j'ai fini par capituler...

Tout, Tail Concerto est indiscutablement un jeu offrant une grande variété de phases de jeu. Mais, malgré un design assez enfantin, il s'adresse plus vraisemblablement à un public de joueurs expérimentés.

Tail Concerto

date et lieu de sortie
DISPONIBLE JAPON

éditeur
BANDAÏ

textes
JAPONAIS

genre
AVENTURE/PLATE-FORME

Les graphismes 3D.
La difficulté exponentielle.
La diversité des phases de jeu.

La caméra dynamique.
Les voix.

Wolfen

Si le début est assez [illegible], l'aspect plate-forme se révèle être, ensuite, une véritable galère.

L'arrivée au dirigeable sur une nouvelle île volante est traduit par une petite animation assez sympa.

Le héros devant son QG, vous pouvez y sauvegarder votre partie et consulter l'état d'avancement de votre quête.

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

VALUE PACK (offre limitée)
CONSOLE PLAYSTATION
+ 2 PADS + 1 MEMORY CARD
1090 FRS

DOCK GAMES S'ENGAGE

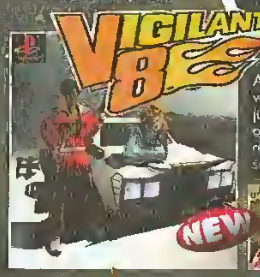
- **A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.** Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo
- **A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.**
- **A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.** Chaque magasin présente plus de 3000 jeux d'occasion
- **A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.** Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

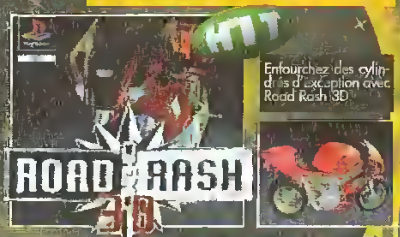
Cette simulation de rallye devrait faire de l'ombre à l'inégalé V-Rally...

1 casquette OFFERTE* au 1000 premiers acheteurs...

***offre valable dans tous les magasins participant à l'opération



A bord de véhicules armés jusqu'aux dents, combattez un gang qui sème la terreur.



Enfourchez des cylindrées d'exception avec Road Rash 3D

9 NOUVEAUX MAGASINS
8 NOUVEAUX CENTERS

FRANCE - SUISSE - DOM TOM

PARIS 13è CENTER
7, rue Ferdinand Vidal
(voir minitel)

CAMBRAI CENTER
1, rue de la Citadelle
03.27.78.77.42

BEZIERS
Pl. Pépézuc - 1, rue du Chapeau rouge
04.67.28.03.91

ABBEVILLE
53, rue Maréchal Foch
03.21.30.20.95

CHATELLERAULT
11, avenue Kennedy
05.49.21.80.76

AMIENS CENTER
- NOUVELLE ADRESSE -
34, rue des Jacobins
03.22.92.28.85

BOULOGNE/MER CENTER
- NOUVELLE ADRESSE -
71, rue Victor Hugo
03.21.30.20.95

ANGLET CENTER
- NOUVELLE ADRESSE -
C. com. BAB 3000 (face à Leclerc)
05.59.03.72.03

MARTIGNY
Avenue de la Gare 97
027.723.36.37

ANGERS CENTER
- NOUVELLE ADRESSE -
29, rue Lenepveu
02.41.87.59.14

MONTELIMAR
116, rue Pierre Julien
04.75.01.75.82

LORIENT CENTER
9, rue du Blavet
02.98.64.29.15

MONT DE MARSAN CENTER
- NOUVELLE ADRESSE -
41, Place Pomagut
05.58.06.39.51

SALLANCHES
14, rue du Commerce
04.50.58.49.11

MORGES
Rue des Fosses 4
021.801.77.88

VEVEY
Rue Louis Meyer 9
021.923.81.23

FRIBOURG
Rue Georges Jordil
026.322.82.52

LES CORNERS

PAT'VIDÉO NOUVEAU
7, avenue Jules Ravat
38500 VOIRON
Tél. 04.76.65.76.27

CLIP CLAP
5 place de Pilori
53000 Château-Gontier
Tél. 02.43.70.37.45

FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03 21 30 20 95
AGEN	Tél : 05 53 87 92.52
AIX en PROVENCE	Tél : 04 42 93 60 10
AJACCIO	Tél . 04.95.21.19 05
ALBI	Tél : 05 63 49.84 40
AMIENS *CENTER*	Tél 03 22 92 28 85
ANGERS *CENTER*	Tél : 02 41 87.59.14
ANGLET *CENTER*	Tél : 05 59.03.72.03
ANGOULEME	Tél . 05.45 94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44 98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87 16 75
ARLES	Tel : 04.90.96 84.81
ARRAS	Tél : 03 21 23 45 25
AUBERVILLIERS	Tél . 01.43 52.70 23
AUXERRE	Tél : 03.86 52.22.21
AVIGNON	Tél : 04 90 82 22 61
BESANÇON	Tél 03.81 81 67 09
BEZIERS	Tél : 04.67.28.03 91
BLOIS	Tel : 02.54.78.97 38
BOROEAUX *CENTER*	Tél : 05.56.31 25 29
BOULOGNE sur MER *CENTER*	Tel : 03 21.30 20 96
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04.74 22.71.74
BREST *CENTER*	Tél : 02.98.46.11 46
BRIGNOLES	Tél : 04 94 72 05 45
BRIVE	Tél : 05 55.17.92.30
CAMBRAI	Tel : 03 27.78.77 42
CHALON S/SAONE	Tel : 03 85 42 98 58
CHAMBERY	Tél . 04.79 60 03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03 24 57.43.19
CHATELLERAULT	Tél 05 49 21 80.76
CHOLET	Tél 02.41.48.06 01
CLERMONT-FERRAND	Tel : 04.73 28 93.37
COGNAC	Tél . 05 45 35.07.45
CREIL *CENTER*	Tél : 03.44.25.56.84
DIEPPE	Tél : 02 35.84 63 90
DIJON	Tél . 03 80 58 95 94
DRAGUIGNAN	Tél : 04 94 50.89 50
DUNKERQUE *CENTER*	Tél . 03 28.66.73.73
FECAMP	Tél : 02.35 29 90 00
FONTAINEBLEAU	Tél . 01 60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14 25
HAGUENAU	Tél : 03 88.73 53 59
LA ROCHELLE	Tél : 05 46.41 29.01
LA VARENNE St HILAIRE	Tél . 01 41.81.03.17
LE HAVRE *CENTER*	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09 37.17
LES LILAS	Tél : 01 43.63 05.37
LILLE	Tél : 03.20 51 44.75
LORIENT *CENTER*	Tel : 02 98 64 29 15
LYON	Tél : 04.78 60.33 60
MACON	Tél . 03 85 40 91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91 78.96 75
MEAUX	Tél : 01.60 25.11.58
MELUN	Tel : 01 64.37 41 98
METZ	Tél : 03 87 36 33 33
MONT de MARSAN *CENTER*	Tél : 06 68.08 38 51
MONTAUBAN	Tél : 05 63 66 57.33
MONTELIMAR	Tél : 04.75 01 75.82
MONTLUÇON	Tél . 04.70.05.94.82
MONTPELLIER	Tél 04.67 60.42 57
MORLAIX	Tél : 02 98.46 11.46
MOULINS	Tél 04 70.34.09 95
NARBONNE	Tél 04 68 32 07 60
NIMES	Tél . 04.66 21.81.33
NIORT	Tél . 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél . 02 38.77 98 30
PARIS *CENTER*	(consulter le minitel)
PAU *CENTER*	Tél : 05.58 72.91.32
QUIMPER *CENTER*	Tél : 02 98 64 29 15
REIMS	Tél 03 26 77 96 75
RENNES	Tél . 02.99 31.11.26
ROOEZ	Tél . 05.65.68 94.58
SALLANCHES	Tel 04 50 58 49 11
SALON DE PROVENCE	Tél . 04.90.56.61 21
SARREGUEMINES	Tél : 03 87 02 98.00
SETE	Tel : 04 67 74.81 46
ST ETIENNE	Tél : 04 77.41 84.79
ST NAZAIRE	Tél . 02 40 22 60 15
STRASBOURG	Tél . 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62 44 92 82
TARNOS	Tél : 05 59 64 18 66
THIONVILLE	Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.02
TROYES	Tél 03 25 73 11.28
VALENCE	Tél : 04 75.58.72.90
VALENCIENNES *CENTER*	Tél 03.27 47.30 60

SUISSE

FRIBOURG	Tel 026 322 82 52
GENEVE - CHARMILLES	Tél . 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél 022.800 30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tel 022 700.83 83
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022 980.07 80
LAUSANNE	Tél : 021.329 04.14
MARTIGNY	Tél : 027 723 36 37
MORGES	Tél : 021 801.77.88
SIGNY	Tel : 022 363.03 08
SION	Tel : 027 323 83 55
VEVEY	Tél . 021 923 81 23
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58 00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél . 05.96 63 12 13
POINTE à PITRE	Tel : 05 90.93.20 69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02 62 41.98 24

GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
NEW
Un mode de jeu révolutionnaire, proche du jeu d'aventures... On y achète des voitures, on les prépare pour les courses et on les revend. Près de 300 voitures disponibles. De véritables sensations de pilotage grâce à la «DUAL SHOCK».
Nouvelle manette vibrante
«DUAL SHOCK»
encore plus fort dans les sensations !
199 FRS
TOP
RESIDENT EVIL 2
En route pour une nouvelle aventure dans une atmosphère digne de la trilogie de Georges A. Romero.
PlayStation
NEW
COUPE DU MONDE 98
JVC CASIO
JEU DISPONIBLE SUR PLAYSTATION, N64, PC
Graphisme des joueurs en Bit Map, modélisation des 10 stades, changement de stratégie ou de tactique en cours de match... L'événement sportif le plus prestigieux du monde.
1 tee-shirt ou 1 casquette
OFFERTE***
au 4000 premiers acheteurs
***offre valable dans tous les magasin participant à l'opération
Sur 3615 AAAGAMES*, vous trouverez les solutions complètes sur vos jeux Playstation et Nintendo ainsi que des tonnes d'astuces de toutes sortes. *2,23Frs/mn
3615 AAAGAMES
OUVERTURE
DU SERVEUR
3615 AAAGAMES
FORSAKEN
NEW
Foncez au cœur d'un monde en 3D aux commandes d'une moto de l'espace.
TOP
GOLDEN 007
Mettez vous dans la peau de 007 dans cette adaptation très réussie.
NEW
GT64
Castrol
Trois modes de jeu, des tas de voitures différentes, seize circuits plus ou moins longs. Les spécialistes pourront régler les paramètres de leur bolide.
CONSOLE NINTENDO64
(Distributeur Officiel Nintendo France)
999 FRS
NINTENDO64
TOP
YOSHI'S STORY
Le plus adorable des jeux de plates-formes. Il possède des graphismes à vous couper le souffle.
Si vous avez en projet, l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, nous avons peut-être une solution pour vous.
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.
Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON
* Selon le stock des magasins, l'état de vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOCKKID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions d'adhésion au magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES et DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées

Vous vous rappelez d'Akira ? Les courses de bécanes sur le périph' à fond, à fond, à fond ! Eh bien Speed Power Gunbike, c'est ça, mais en jeu vidéo ! Classe, non ? Il y a une différence notable toutefois avec Akira : les motos sont transformables. Il est possible de les modifier en kart ou bien en robot. Évidemment, chaque type de véhicule possède ses propres attributs. Ainsi la moto trace, mais à la moindre erreur de pilotage, c'est la cabriole assurée. Le kart, lui, est plus stable mais va beaucoup moins vite. Quant au robot, il est carrément lent mais peut tirer, sauter, donner des coups de sabre et charger. Bref, c'est une véritable machine de guerre.

Vrananoouumm !

Avant même de vous lancer dans une partie, n'hésitez pas une seconde : enclenchez le mode Entraînement. Des petits exercices très didactiques vous familiariseront avec les commandes des différents véhicules. Indispensable si vous ne voulez pas jeter le paddle, en rageant, au bout de la première partie ! Une fois la phase d'apprentissage passée (vingt minutes en gros), vous pouvez commencer l'aventure.

Routes coupées et culs-de-sac sont légion dans les premiers niveaux.

On se retrouve alors devant un mélange de jeu d'action/tirs et de pilotage. Les motos se marient très bien, et, rapidement, les dérapages sont maîtrisés. Chaque niveau se décompose en plusieurs phases, le tout en un temps

PlayStation

Speed Power Gunbike

Une petite discussion avant de tailler la route. Y a du chemin !

Le choix du pilote est une étape incontournable dans ce type de jeu. Choisissez entre le rouquin, la fille et le teigneux.

limité. En
rapidemen
évoluer l'h
ennemis v
former en
en perman
et les tra
moins de
chaque niv
vous défie
vous mett
la premièr

Pas facile
toutes les
du robot d

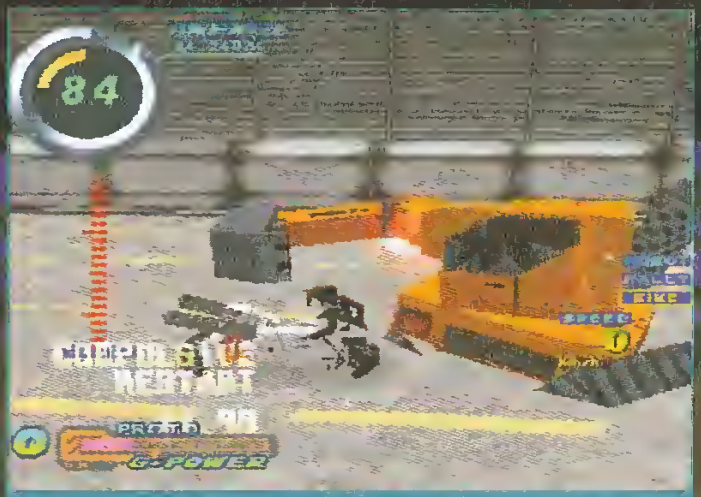
Les e

Sou

imité. En fait, il faut rejoindre le plus rapidement possible un point pour faire exploser l'hors-jeu. Sur la route, divers ennemis vous obligent à vous transformer en robot ou en kart. Vous devez continuer jour avec les dépêches et les transformations pour perdre le moins de temps possible. Au terme de chaque niveau, un énorme boss vient vous offrir le plus souvent, ces boss vous montrent une nouvelle fois de la première rencontre.

Contrôles difficiles...

Ma foi, au début, le jongler avec toutes les commandes, surtout celles du robot, qui se révèlent compliquées.



Paf ! dans l'espèce de grue. Une chute à moto, ça casse bien la tête.

Les effets de lumière, accompagnés de brutages appropriés, sont bien foutus et vous plongent dans l'action.

Speed Power Gunbike jouit entre un jeu de course (il faut éviter les moins ennemis ou barrages) et un soft plus ou moins labyrinthique (plusieurs embranchements de routes peuvent être empruntés ; le mènent à des [illegible], les [illegible] vers la sortie du niveau) [illegible] que l'on [illegible] les premières parties. J'aurais, pour ma part, préféré des premiers niveaux plus courts mais plus intenses. Ici, le joueur peu [illegible] sans trop se lasser de lâcher le pédale s'il ne trouve pas la sortie au bout du [illegible].

Techniquement bien foutu — les effets de lumière sont vraiment classes, les mouvements du robot et des [illegible] très bons —, Speed Power Gunbike possède une ambiance post-apocalyptique type SF qui fera le bonheur des fans de mangas, tels que Akira ou Gunm. Pour les moins joueur, ce jeu conservera une curiosité et, qui sait, leur donnera peut-être l'envie de lire (et de voir) l'un et l'autre des mangas susdits.

Leflou.

Speed Power Gunbike

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	SONY
textes	ANGLO-JAPONAIS
genre	ACTION/TIR

Ambiance très bonne.

Véhicules complémentaires.

J'veux faire une partie de Road Raaaash !

On ne peut pas couper les cinématiques.

Jouabilité délicate.

Sous les traits du robot, il est possible de changer pour endommager, voire détruire les ennemis.

Foncez dans les pattes du premier boss pour le mettre à portée de votre sabre-laser (slash !)

Over the World

Ces dernier temps, chez Nintendo, de nombreuses prises d'un franchise se commercialisent. En effet, après Bomberman 64, il y a eu Jeux PlayStation (Bomberman World), un jeu Saturn (Bomberman Wars), un Game Boy (Pocket Bomberman), et c'est maintenant le tour de Bomberman Hero de débarquer sur N64, pour notre plus grand plaisir.

Bon comme du bon beurre, man !

Cette fois, ce n'est les modes Multijoueurs qui ont fait le succès de la série, le plus un peu moins de dix ans. Les concepteurs de Bomberman Hero ont sûrement dû écouter l'avis des joueurs et des journalistes, qui ont tous préféré le mode Solo au mode Multijoueur de Bomberman 64. En effet, Bomberman Hero est un jeu de plate-forme 3D qui flirte avec le Mario 64-like. Notre petit gnome va maintenant courir, sauter, s'agripper aux plates-formes, se hisser, se faufiler plus comme les vite ! Il se sert du pad analogique pour envoyer des bombes, il peut en lancer les bras et les poser et s'en servir comme un ballon pour les envoyer plus loin comme un cinéma. De plus, vous pouvez utiliser des angles de caméra différents que ce qu'on a vu jusqu'à présent. Côté scénario, bien que ce grand classique, le bonhomme système, c'est bien un peu le mais un chef, c'est de nous vous le tre petits mêmes tout Hero qui

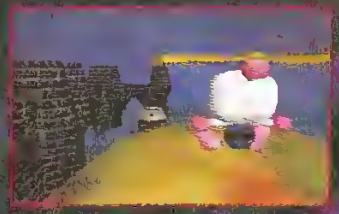
Contrairement à ce que l'on pourrait croire, cette sympathique Cocotte n'est pas là pour vous aider, bien au contraire.

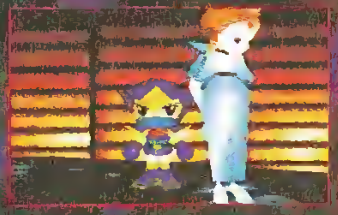
Bomberman Hero

Nintendo 64

Le cinéma selon Bomberman

Bomberman Hero est rempli de petites scènes cinématiques de très bonne facture. Merveilleux choisis !





Le premier stage aquatique se termine par un boss, sorte de crabe énorme qui vous envoie des bulles de lave.

un certain nombre de lieux (de 5 à 8), qui sont en quelque sorte des sous-niveaux. Ce qui fait, en fin de compte, des dizaines et des dizaines de levels à fouiller. Et vous avez intérêt à bien fouiller, car certains niveaux ne peuvent être atteints que par des portes de service... De plus, dans chaque stage, vous avez un certain nombre de « bombes » à récupérer. Ces dernières sont bien cachées et il ne fait aucun doute que les obtenir toutes modifie de façon conséquente la suite du jeu.

Autre attrait qui donne du charme à ce Bomberman, c'est la diversité des décors et de l'action. Ainsi, sur la première planète, vous découvrez des ambiances technologiques, aquatiques, aériennes, glacées, et vous avez même droit à deux séquences de shoot'em up, sous l'eau et dans les airs. De même, les ennemis sont variés et certains carrément délirants, telle la grosse poule, avec qui on serait plutôt tenté de discuter. Autre point fort, l'ambiance sonore qui n'est pas vraiment omniprésente mais judicieusement placée. Ainsi, dans le stage où vous entendez des coups sourds indéterminés, vous voyez ensuite des rochers qui tombent du ciel. Et puis, plus loin, vous découvrez un énorme « Homme de Pierre » qui fracasse ses poings sur le sol et qui est en fait à l'origine des coups précédemment entendus. Bien vu !

Au final, ce Bomberman Hero est une excellente surprise sur N64, qui prendra à contre-pied tous ceux qui pensent qu'il n'y a pas de bons jeux sur cette console. Ce serait sympa une sortie française, m'sieur Hudson.

Wonder

Effets de caméra

Avec les boutons C vous pouvez changer de vue, ce qui est très utile pour apprécier certains sauts.

Les bombes explosent en blast circulaire qui augmente en fonction du nombre d'options flammes récoltées.

Dans le passage de shoot 3D, cet ennemi vous envoie un blast énooorme qu'il vaut mieux esquiver.

Bomberman Hero

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	HUDSON
textes	JAPONAIS
genre	PLATE-FORME 3D

Le meilleur Mario 64-like.

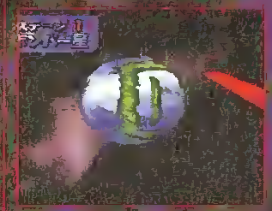
Le côté recherche.

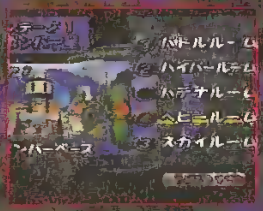
Bomberman renouvelé.

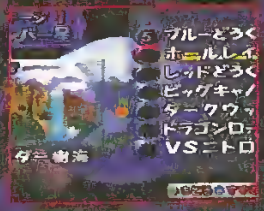
Néant.

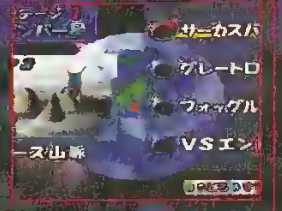
Les boss s'affrontent dans une espèce d'arène circulaire assez « spacie », un peu comme dans Bomberman 64.

La planète Bomber









Over the World

Encore un nouveau Bomberman ! Décidément, ils ratissent tout les mêlés, et sous toutes les formes. Cet épisode se présente en particulier de n'être pas un jeu d'action mais un jeu de stratégie. L'idée semble bonne, sauf que cela donne... après une scène cinématique de qualité moyenne, la première confrontation contre un dragon à la lute. Les combats ne se jouent pas en temps réel mais des Bomberman, qui possèdent des caractéristiques propres : déplacement, pouvoir de bombe et puissance de l'explosion. Ensuite, on passe à l'action (pose de bombes, sorts, etc.)

Vingt-cinq territoires à conquérir. Il y a du boulot en perspective.

Une fois toutes ces actions effectuées, on arrive le tour ennemi et l'ordinateur effectue ses mouvements. Les Bomberman restent cinq à un point d'expérience.

Les terrains sont variés : herbe grasse ou sol rocailleux, sachez utiliser l'espace pour vaincre.

Un zoom « minuteux » vous montre l'agonie du brûlé. Charmant !

Bomberman Wars

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	HUDSON SOFT
textes	JAPONAIS
genre	STRATÉGIE

Le côté stratégique. Le roi à protéger comme aux échecs.

L'action lente. Graphismes légers.

Bomberman Wars

PlayStation

Tout repose donc sur l'anticipation. Pour gagner un combat, il faut se déplacer sur le champ de bataille. C'est le même principe qu'aux échecs sauf qu'ici, le roi, on l'oublie totalement !

Bomberman Wars est un jeu juste sympa. Les parties sont un peu trop longues et les stratégies à développer ne sont pas assez fouillées pour vraiment nous scotcher à l'écran. Les fans retrouveront toutes les options de Bomberman, y compris les mutations. En attendant un Bomberman RPG, un Bomberman Start'em up et un Street Bomber Fighter, Bomberman Wars est un petit « amuse-gueule ». Mais la série surprendra en train de s'essouffler ? C'est fort probable, ce qui n'empêche pas Hudson de tenter d'exploiter le filon.

L'Hou

Dans le château, le roi choisit ses sujets qui vont guerroyer.

Les options augmentent les caractéristiques du Bomberman qui les ramasse (en haut à gauche)

UNE VITESSE
DE COURSE
À VOUS
RETOURNER
L'ESTOMAC!
08 36 68 18 11
Supersonic
PlayStation
CIRCUIT
BREAKERS
CA VA CHAUFFER!

Over the World

Data West n'est pas le éditeur le plus connu du monde du jeu vidéo. Mais comme tous les petits éditeurs, il lui arrive de sortir des jeux bien sympathiques. Tel est le cas, cette fois-ci, du jeu qui nous intéresse aujourd'hui. Avec Brave Prove, on a affaire à un classique action/RPG qui possède des points communs avec le célèbre Secret of Mana. En effet, le héros qui peut frapper avec son épée, lancer des sortilèges, guérir ses compagnons, ramasser les mêmes ennemis vaincus (avec le hit de Square).

En revanche, côté réalisation, on flirte plus franchement avec le médiocre. Certes, on ne peut pas dire que les graphismes soient moches, mais certains nostalgiques ne pourront s'empêcher de penser à la Super Nintendo. Autre point particulier, le mode de vie de l'héros est plutôt rude. Il ne se repose jamais, et ne dort pas à cause de son ennemi (quand il est en jeu) et que le sommeil ne dure pas le jeu, mais dure en raison de la longueur des labyrinthes. C'est ample. Il faut plusieurs heures pour arriver à la salle finale du premier niveau et affronter le premier boss. Ce qui, vu mes dires, ne peut avant un peu essentiel. Il ne peut plus dire affronter le premier mais à la fin du labyrinthe, pas avant.

Finalement, Brave Prove est un soft RPG sans prétention dont le plus intéressant de les joueurs pourront rester de très longs labyrinthes à leur gaur de temps.

Wonder

La feuille de personnage est complète et augure de nombreuses possibilités dans le déroulement du jeu.

Pour une fois, l'image n'est pas plein la vue, mais présente seulement quelques graphismes sympa.

Brave Prove

date et lieu de sortie	DISPO JAPON
éditeur	DATA WEST
textes	JAPONAIS
genre	ACTION/RPG

Le thème heroïc-fantasy. On tombe toujours dans les RPG.

Des graphismes limites pour une 32 bits. Un poll lassant à la longue.

PlayStation

Brave Prove

Dans son village, Ares est suivi comme son ombre par une amie d'enfance.

Après des heures de cul-de-sac, de chausse-trappes et de fausses pistes, Ares affronte enfin le premier boss.

En avant pour la coupe du monde 98

AllianceGames

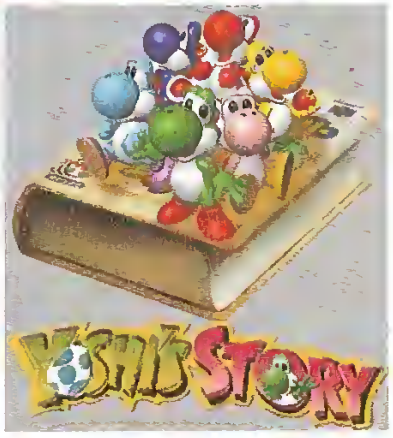
propose deux régimes

Foot pour les mordus

Et pour les autres

Coupe du monde 98
Playstation..... ☎
N64..... ☎
Pro Contest 98..... ☎

Air soft Gun (grand choix)
Plastique..... à partir de 249F
Metal.....à partir de 549F
Gaz .....à partir de 549F



SALON DE PROVENCE
187 Avenue Phelix Payat ☎ 04 90 56 02 23
ISTRES
C.C Géant Casino ☎ 04 42 55 13 58
AIX EN PROVENCE
20 Rue de la Couronne ☎ 04 42 27 05 62
MONTBRISON
12 rue des Légouvés ☎ 04 77 58 43 99
CARPENTRAS
192 Avenue G. Clemenceau ☎ 04 90 60 03 03
MANOSQUE
Passage du Hussard ☎ 04 92 87 59 77
CAHORS
46 P.de la lihératioo ☎ 05 65 23 86 04
FLERON - BELGIQUE
278/8 Gal. des martyrs ☎ 043 55 31 44
MARTIGNY - SUISSE
Rue du Gr. Vergers 14 ☎ 027 723 35 65
HAGONDANGE
57 rue de ta Gare ☎ 03 87 70 11 22

FIFA 98
Playstation.....329 F
N64.....499 F

Grossites européens
Contactez-nous 02 37 21 21 08

NEW **ST QUENTIN**
69 rue d'Isle ☎ 03 23 62 23 23
NEW **MANOSQUE**
Passage du Hussard ☎ 04 92 87 59 77
NICE
42 Bd Gambetta ☎ 04 93 82 52 52
CHARLEVILLE
20 Rue de Mantoue ☎ 03 24 57 24 99
MARTIGUES
8 Bd Richaud ☎ 04 42 40 47 50
NEW **MARSEILLE 4**
64 Av Montlivet ☎ 04 91 49 02 32
NEW **ISTRES**
C.C Géant Casino ☎ 04 42 55 13 58
NEW **Aix enProvence**
20 Rue de la Couronne ☎ 04 42 27 05 62
BOURGES
10 Rue d'Auron ☎ 02 48 24 46 72
BERGERAC
22 rue Mourrier ☎ 05 53 74 05 27
PONT AUDEMER
10 rue A. Briand ☎ 02 32 57 02 23

CHARTRES
12 Place des Epars ☎ 02 37 21 21 08
NEW **TOULOUSE**
3 rue Périgord ☎ 05 62 30 59 51
NEW **Villeneuve D'ornon**
4 Place A.Briand ☎ 05 56 87 98 35
MONTPELLIER
C.C Mas Drevon ☎ 04 67 99 66 38
CHATEAUROUX
Galerie.V. Hugo ☎ 02 54 07 69 69
TOURS
222 Av. Grammont ☎ 02 47 64 89 16
BLOIS
48 rue Beauvoir ☎ 02 54 74 44 53
NEW **MONTBRISON**
12 rue des Légouvés ☎ 04 77 58 43 99
NEW **CAHORS**
46 P.de la libération ☎ 36 11
NANTES - REZE
Rue Jean Jaurès ☎ 02 51 11 01 59
ORLEANS
237 rue de Bourgogne ☎ 02 38 77 07 34
NEW **SALON de Provence**
13 grande Rue ☎ 04 50 89 73 51

NEW **LAVAL**
14 rue du Val de Mayenne ☎ 02 43 56 36 32
NEVERS
94 rue Mitterand ☎ 03 86 57 17 31
VALENCIENNES
84 rue Rempart ☎ 03 27 28 21 50
NEW **Druay la Buissiere**
5 Pas.Flanerie ☎ 03 21 62 64 51
ST OMER
37 rue du Lycée ☎ 03 21 12 19 78
CERNAY
2 rue Mar. Foch ☎ 03 89 39 74 50
VILLEURBANNE
113 A.France ☎ 04 78 03 19 36
LYON 1
22 rue terme ☎ 04 78 27 02 78
NEW **CHALON/SAONE**
21 Rue aux Fevres ☎ 03 85 48 75 78
CHAMBERY
41 Rue d'Italie ☎ 04 79 85 76 83
CLUSES
13 grande Rue ☎ 04 50 89 73 51
NEW **HAGONDANGE**
13 grande Rue ☎ 03 87 70 11 22

EPINAL
C.C Les 4 Nations ☎ 03 29 82 95 02
NEW **PARIS 10 Eme**
75 Bd la Villette ☎ 01 42 40 83 39
AUXERRE
105 rue de Paris ☎ 03 86 51 11 93
L'ISLE ADAM
6 Bis rue Gué ☎ 01 34 08 10 67
DOMONT
52 Av J. Jaurès ☎ 01 39 35 26 95
NEW **CARPENTRAS**
192 AV G.Clemenceau ☎ 36 11

BELGIQUE
NEW **TOURNAI**
34 rue de l'Vser ☎ 069 84 45 29
NEW **FLERON**
278/8 Gal. des martyrs ☎ 043 55 31 44

SUISSE
NEW **MARTIGNY**
Rue du Gr. Vergers 14 ☎ 027 723 35 65

REVENDEURS EUROPÉENS
N'hésitez plus !!!!
une Adhésion forfaitaire
+ 999 TTC FF / mois
FRANCE : 02 37 21 21 08
Suisse : 027 723 35 65
Belgique : 069 84 45 29

Alliance c'est plus de 40 Magasins
Alliance Games n'est pas une franchise
Tout en étant dans groupe solide vous :
- Vous restez indépendant
- Vous avez le retours des invendus
- Vous restez libre de vos prix en magasins
- Vous avez des franco bas : 2000 ht
- Nous formons gratuitement les nouveaux adhérents
- Nous vous apportons des prix très compétitifs
- Nous n'imposons aucune contrainte
- Nous offrons un argus des jeux video

Gungriffon 2

Saturn

Bon, qu'est-ce que je vais bien pouvoir écrire sur Gungriffon deuxième du nom ? Vous souvenez-vous du super test de Chris qui avait noté le premier volet 92 % dans le Player n° 67 ? Bon, c'est tout pareil, en un petit peu mieux ! Vous ne vous en souvenez vraiment pas ? Petite explication pour les concerné.

Gungriff n'est un jeu d'action, qu'on pourrait qualifier de simulation, en 3D, dans lequel vous pilotez un robot qui doit bombarder plein d'autres véhicules pour réussir ses missions. Eh bien, la suite est à peine plus belle que le volet précédent, sorti il y a deux ans maintenant : couleurs ternes, modélisation pas terrible, textures un peu grossières... Y'z'auraient pu se fouler un petit peu chez Game Arts. Enfin, les gros plus restent dans le genre : jouabilité de concours d'autres machines que le mécha de base, et surtout le jeu à deux... seulement si vous êtes très motivé ! Car il faut réunir deux Saturn, deux jeux, et le petit câble link qui relie dans le second port parallèle de chaque console pour réussir ses missions. Eh bien, la suite est à peine plus belle que le volet précédent, sorti il y a deux ans maintenant : couleurs ternes, modélisation pas terrible, textures un peu grossières... Y'z'auraient pu se fouler un petit peu chez Game Arts. Enfin, les gros plus restent dans le genre : jouabilité de concours d'autres machines que le mécha de base, et surtout le jeu à deux... seulement si vous êtes très motivé ! Car il faut réunir deux Saturn, deux jeux, et le petit câble link qui relie dans le second port parallèle de chaque

La vue du cockpit est très claire bien qu'encombrée par des lignes un peu superflues. Notez les beaux effets des fumigènes.

Gungriffon 2

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	GAME ARTS
textes	JAPONAIS
genre	ACTION/SIMU. ROBOT

Le mode link, une première sur Saturn.

On s'attendait à beaucoup mieux... Présentation un peu « mesquine ».

pourrait vraiment faire ce... de nous proposer un mode Écran splitté ? Bref, Gungriff n 2, même s'il est bien d'être recherché, n'innove pas une cocotte-huète, et ne plaira qu'aux accros du premier épisode.

Reyda

Play it again Sam !

Un replay assez bien fichu vous permet de revoir l'action du point de vue de votre équipier ou de vos adversaires : une chance unique de comprendre les jeux et les pièges de tous ceux qui tombent sous votre feu ! Autant symp, on peut même sauvegarder sur mémoire cartouche.

La machine arrière sert en cas de danger (les déplacements de votre mécha soulèvent ces nuages de poussière).

Le jeu gère l'ensemble des pad', jusqu'au spécial Virtual On qui traîne au fond du placard.

Les engins de combat

Du « gromékakitu » au « lélikorikiki », vous pourrez piloter absolument tout ce que vous voudrez

Concours

Jouez et gagnez

36.15 Player One

36.15 : 2.23 F la minute.

Gagnez des jeux

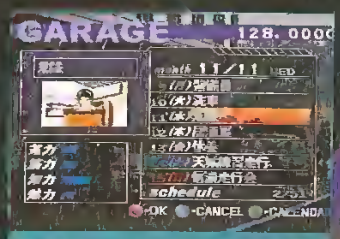
SENTINEL returns

et Colony Wars sur PlayStation, un blouson G-Police et des tee-shirts

PlayStation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. SCEE est une marque de Sony Corporation © 1997-1998 Sony Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés. Edité par Psygnosis Limited sous la licence de Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis est la de Psygnosis. Le TM ou de Psygnosis Limited. Tous droits réservés.

Over the World

Pour beaucoup, Kattobi Tune est comparé sur Gran Turismo. Cette affirmation peut être quelque peu audacieuse lorsque l'on compare les deux réalisations. Côté graphismes, il n'y a pas photo : Kattobi Tune est très loin derrière en dessous de son inspirateur. Si les circuits sont très nombreux, la qualité de décor est moyenne avec notamment une pixellisation omniprésente. Les textures à courte distance, pour ce qui est des voitures, il n'y a rien à dire. Ce sont des répliques de modèles existants assez réussies. Malheureusement, pour les quatre roues de droite, elles sont commutation arcade du jeu. Alors Kattobi Tune a-t-il quelque chose pour lui ? Alors vous le dire ?
Eh bien oui ! Car à l'instar de Gran



Établissez votre propre emploi du temps en fonction du calendrier des courses.

Le jeu intègre la notion de rivalité entre deux pilotes, pour la gloire et les yeux d'une belle

du calendrier du championnat. Vous pouvez en outre vous consacrer à vos études, tenir les minutes discoures du président... Mais l'intention du jeu vous pousse à vous mêler de tous les aspects automobiles : réseau et les conditions d'inscription en course, pour vous financer, vous serez amené à travailler dans un restaurant comme agent de sécurité, avec toutes les conséquences que cela peut

Kattobi Tune

date et lieu de sortie	DISPONIBLE JAPON
éditeur	GENKI
textes	JAPONAIS
genre	COURSE AUTOMOBILE

Le concept du jeu.
La durée de vie.

La conduite arcade.
Les textures des décors.

Kattobi Tune

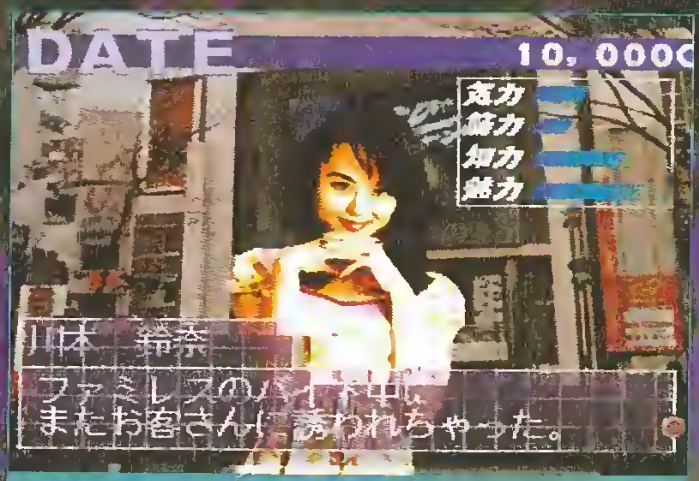
PlayStation

affublées de noms ridicules (du style F-X3) pour n'en citer qu'un. Concernant les sensations, comme cela est un jeu basé sur le thème de la course automobile, celles de Kattobi ne me plaisent pas trop au fait de la force Tunism. Il propose un mode Carrière... encore plus riche. Vous incarnez un jeune et talentueux pilote qui rêve de se lancer dans le monde de la course automobile le haut niveau. Vous établissez votre emploi du temps qu'il faut en fonction

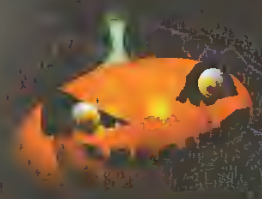
engagement (inscription suivi d'une hypothèse et d'une convalescence !). Malheureusement, à cause des textes en japonais, je n'ai jamais pu me constituer une voiture compétitive. Ce jeu n'offre donc pas intéressant et fun pour les japonophones. Pour les autres, il faudrait que Kattobi Tune fasse l'objet d'une traduction — pour être réellement fixé sur son intérêt.

Wolfen

Des Replays certes de qualité, mais pas du niveau de Gran Turismo



Un rencard avec une minette entame quelque peu vos finances



Même ta mère ne te reconnaîtra pas

ACCESSOIRES ET MAQUILLAGE

HORROR PICTURE FACE

HORROR PICTURE FACE™ EST UNE COLLECTION DE MASQUES DE MAQUILLAGE ET ACCESSOIRES SOUS LICENCE **UNIVERSAL STUDIO**™
DISTRIBUTION EXCLUSIVE DE CE PRODUIT PAR LA SOCIÉTÉ **NORAH**
POUR TOUTE INFORMATION, CONTACTEZ LE 01 44 94 04 57 MARIE-SOPHIE

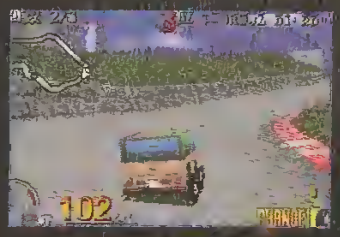
Les meilleurs jeux venus de

Choro Q

machine
SATURN
éditeur
TAKARA
texte
JAPONAIS

Alors que Choro Q 3 vient de sortir sur PlayStation au Japon, le petit jeu à voitures de Takara, premier du nom, arrive seulement maintenant sur Saturn, toujours au pays du Soleil Levant. Et rien n'a vraiment changé. Les

véhicules sont toujours d'une lenteur affligeante, et les graphismes viennent du Moyen-Âge. Il faut dire que Choro Q (Funny Racer en Europe) est un jeu qui



commence à dater et qui n'a pas su évoluer au fil des versions. Résultat, il est aujourd'hui complètement désuet. La Saturn a vraiment pas besoin d'ajouter cette tare à sa ludothèque, qui en a mille déjà suffisamment.

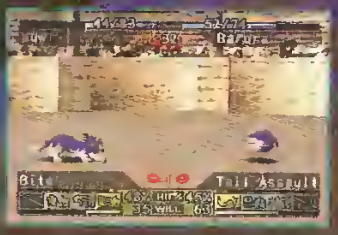
Chon

Monster Rancher

machine
PLAYSTATION
éditeur
TECMO
texte
ANGLAIS

Voilà un jeu bien étrange, très japonais en fait, mais qui utilise le principe du Tamagotchi et autres Digimonsters. Le but du jeu est d'élever un monstre pour le combat, en l'occupant à divers travaux (construction, ménage, transport de montagnes...) afin de le fortifier, tout en l'en-

voyant régulièrement combattre dans une arène contre d'autres monstres. L'évolution de caractéristiques de ses bêtes est assez fait suivant les paramètres très bien étudiés. La possibilité de générer un monstre aléatoirement avec un CD



vierge, le mode Cadeau ne peut d'ailleurs le monstre d'un ami, ainsi que la réalisation très achevée des combats et mêmes très petites fonctions à bord de ce jeu vous intéressent vraiment, et si vous possédez des heures à tirer fusionner vos créatures pour obtenir les mêmes cachées.

Reyda

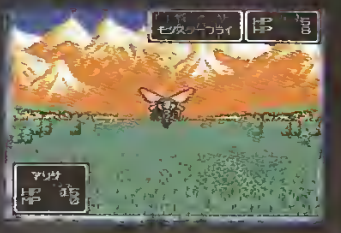
Phantasy Star Collection

machine
SATURN
éditeur
SEGA
texte
JAPONAIS

Phantasy Star est à Sega ce qu'est Final Fantasy à Nintendo et maintenant à Sony. Phantasy Star Collection est une compilation des

quatre jeux de cette fabuleuse saga qui Sega a mercialisé dans sa gamme de jeux fantaisistes, baptisée « Sega Ages » (Happy Wonder vous en parle régulièrement). Il s'agit de conversions fidèles au pixel près de ces hits qui ont marqué les grandes heures de la Master System et de la Mega Drive.

En tant qu'grand fan de la série, je me suis jeté sur elle comme d'une terre d'émotion. Cette terre a vite séché quand j'ai constaté combien ces jeux



ont pris un coup de vieux. La quatrième ligne de passe encore, mais de toute façon les textes intégralement en japonais les rendent inutilisables. Étant donné qu'il est vraisemblable que Phantasy Star Collection fasse l'objet d'une sortie européenne, on vous en parle juste à titre anecdotique.

Wolfen

de l'étranger

Sakura Wars 2

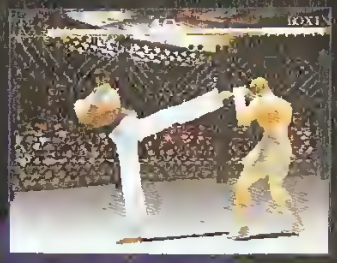
machine
SATURN
éditeur
SEGA
texte
JAPONAIS

Jeu mi-drague, mi-tactique, Sakura Wars 2 vous plonge dans la peau d'un jeune officier responsable d'une équipe de comédiennes/combattantes dans un passé parallèle. Vous devez, lors des phases d'aventure, redonner le moral à votre équipe tout en séduisant une des donzelles, et, lors des phases wargame, diriger des robots au look rétro, pilotés par ces mêmes damoiselles.
C'est le gros carton au Japon, et ça passe inaperçu chez nous. Et pour cause, Sakura Wars 2 est totalement injouable pour un Occidental, sauf évidemment les quatre acharnés de la phase de Paris (ou de Hollywood, au départ), qui auront la patience de se faire leur menu en jap' entre deux cours de cuisine. C'est rôle à dire, mais oubliez Sakura Wars 2.

Reyda

Savaki

machine
SATURN
éditeur
CYNUS
texte
JAPONAIS



Il est amusant de constater que ce jeu de combat a beaucoup plu à Wolfen, qui exècre pourtant le genre... Certes, l'ambiance est plutôt glauque, les persos grands et pas trop mal animés, les contres et autres feintes offrent des possibilités intéressantes... Hélas, l'idée n'a pas été suffisamment creusée. Citons en vrac : les coups secs à la portée un peu floue, la trop grande force de l'adversaire, l'habillage inadéquat (un intérieur de type différent), et surtout le manque de jouabilité des certains moves qui enchaînent des combos initiés par le nom de leur arts martiaux (!). Tous ces détails combinés décelassent sûrement du rang de ce jeu qui aurait pu être bien à celui de n'importe jeu à moitié fini. Dommage.

Reyda

Nouvelle maquette

Le magazine N°1 des fans de Manga

MANGA PLAYER

Nouvelle formule

Dans le numéro de juin, 4 séries :

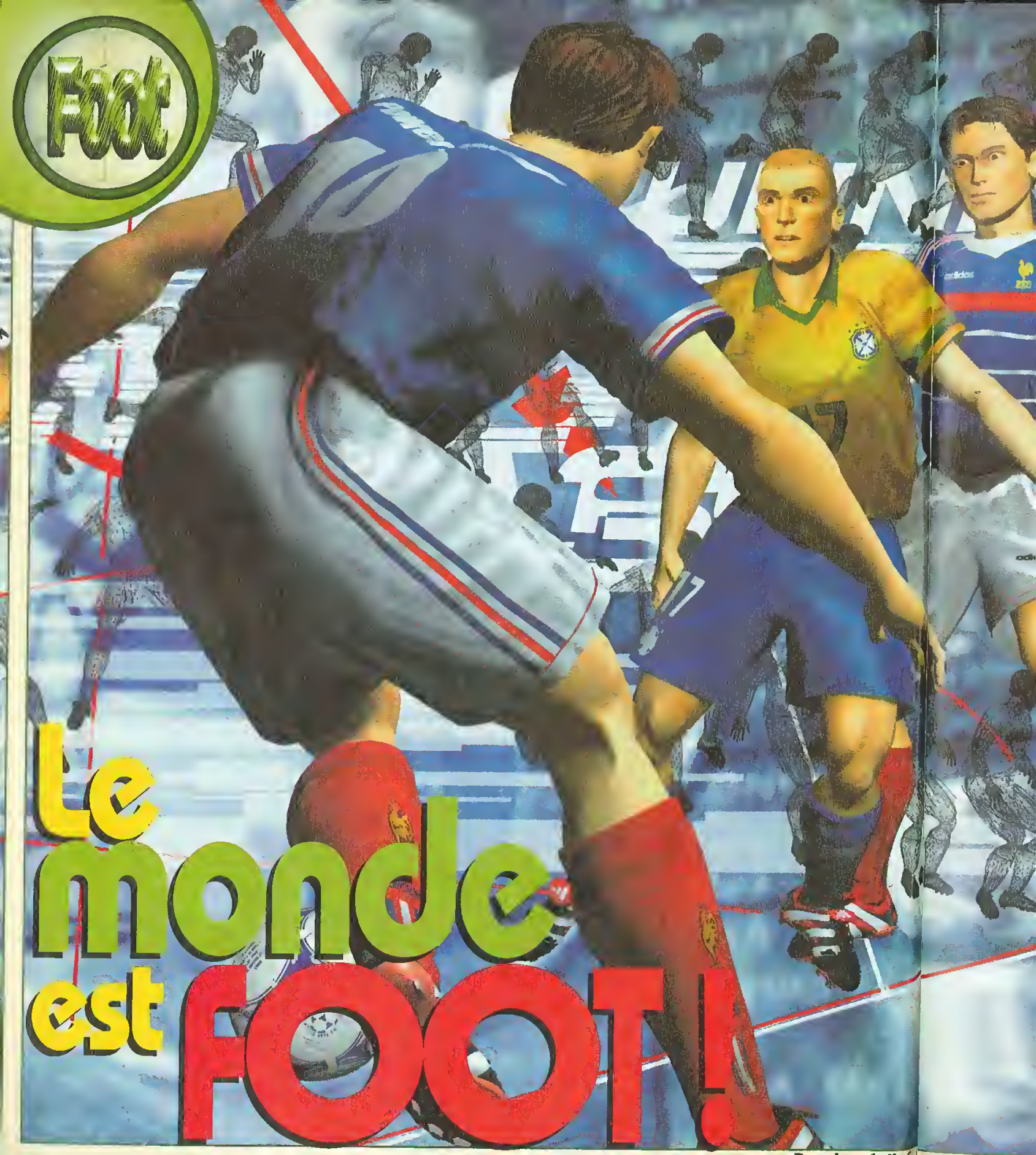
.Magic Knight Rayearth.
.You're Under Arrest.
.Ah! My Goddess.
.Flag Fighter.

+ toute l'actualité sur la japanimation

En vente le 29 mai.

132 pages

100% mangas



Dossier réalisé par : Wolfen,

Nous voici au mois de juin, à quelques jours du match d'ouverture de la Coupe du Monde. Du foot, on va en bouffer à toutes les sauces, à commencer dans le domaine du jeu vidéo. L'occasion rêvée pour vous proposer un tour d'horizon des sorties présentes et à venir...

Sur console, le foot est un genre qui marche déjà très bien en temps normal. Et lorsque se profilent le Mondial et la Coupe d'Europe des Nations, on note une recrudescence frappante de sorties de simulations de tous types. Une chose est claire : devant une telle concurrence entre éditeurs, faire son trou n'est pas une mince affaire.
Pour éviter ce problème, deux éditeurs ont anticipé l'événement : il s'agit de BMG et d'EA Sports avec Pro Foot Contest 98 et Coupe du Monde 98, testés dans notre numéro précédent (notés respectivement 92 et 89 %). Le premier est la bonne surprise du lot avec des graphismes et une animation convaincants, mais surtout quelques excellentes innovations : son système de tir inédit et sa gestion de la règle de l'avantage. Une première ! Quant à Coupe du Monde 98, ce n'est autre qu'une évolution « commerciale » d'En Route pour la Coupe du Monde (le énième volet de FIFA, qui se bonifie avec le temps). EA Sports exploite au maximum la licence de l'événement, qui a dû lui coûter fort cher, mais à ce stade c'est un peu se foutre de la gueule du public.
Côté sorties imminentes, Adidas Power Soccer 98 de Psygnosis est la bonne surprise du mois. Quant à World League Soccer 98, qui tourne sur Saturn et PlayStation, passez votre chemin : il n'est pas suffisamment abouti pour jouer dans la cour des grands. Dommage, d'autant plus qu'il s'agit du seul jeu de foot sortant sur Saturn.

Coupe du Monde 98 (PlayStation)

Premier Manager 98 (PlayStation)

Il faut également compter avec les éditeurs, qui ont tenu à sortir leur titre en parallèle avec la Coupe du Monde ou tout du moins lorsque l'événement est encore frais dans les mémoires. Il s'agit de Football 98 et de Pro Manager 98 (tous deux édités par Canal+), Kick Off 98 d'Ocean et de Premier Manager 98 de Gremlin. Parmi ces titres, deux sont des simulations de management de clubs, un genre étrangement ignoré par les antennes françaises des éditeurs, mais qui fait un carton en Angleterre. Prévus pour cet été, Footbal 98 et Kick Off 98 restent, quant à eux, assez mystérieux. On peut cependant supposer que Kick Off sera, à l'image de FIFA ou d'ISS, une nouvelle évolution de ce titre de douze ans d'âge.
Il y a enfin les autres éditeurs qui préfèrent laisser passer la déferlante et qui ont repoussé la sortie de leur titre à l'automne. Parmi eux, citons UEFA Soccer (PAM), Absolute Soccer (Virgin) et International Superstar Soccer (Konami).
L'ensemble de ces titres est développé dans les pages qui suivent, soit en test, soit en previews. Certains d'entre eux valent vraiment le détour, d'autres semblent prometteurs et certains sont à éviter. À vous de juger...

Pro Foot Contest 98 (PlayStation)

ISS (Nintendo 64)

sier réalisé par : Wolfen, Chon, Elwood.

Adidas Power Soccer 98

TESTS

Tandis que certains éditeurs se contentent de changer le nom de leur simulation de foot à l'occasion du Mondial, d'autres se donnent la peine de remettre la main à la pâte. C'est le cas de Shen, avec sa nouvelle mouture d'Adidas Power Soccer.

Adidas Power Soccer fut la première simulation de foot à voir le jour sur PlayStation. On en est aujourd'hui au quatrième volet, et ce dernier apparaît comme l'aboutissement de trois ans de travail. Un simple passage en revue des équipes proposées donne une idée de l'effort réalisé en matière de documentation. En effet, on retrouve l'intégralité des premières et secondes divisions des grands championnats européens, la totalité des équipes qualifiées pour la Ligue des champions 97/98, ainsi que les nations en lice pour la Coupe du Monde, et quelques autres encore ! Le tout reposant sur les données réelles de la saison

Rentrer un corner direct requiert un peu de pratique. Où est le défenseur placé au premier poteau ? Nulle part, j'en ai peur.

« Ah, les belles actions »

Ces quelques gestes techniques, pris en gros plans, illustrent parfaitement bien l'effort qui a été accompli en matière de graphisme. Avec trente images à la seconde, l'animation tient franchement fort bien la route.

De nombreux stades authentiques ont été modélisés à l'image du Stade de France.

Trézeguet surpris en flagrant délit « d'essuyage de crampons » sur un défenseur saoudien au sol.

ADIDAS POWER SOCCER 98

Voici une scène bien étrange...

écoulée. C'est tout juste si on n'a pas la pointure des joueurs et l'âge de leur enterrement de vie de garçon.

LE MUST DE L'ARCADE

C'est bien beau tout ça, mais qu'en est-il du game-play ? C'est simple, le cru 98 d'APS n'a plus grand-chose à voir avec le volet précédent. Tout a été revu et repensé pour donner aujourd'hui à ce titre une orientation bien plus réaliste qu'auparavant.
Toutefois, il faut avouer que le « feeling » reste malgré tout très arcade. Il est à noter également que la Motion Capture a été entièrement refaite, conférant ainsi une nouvelle dimension aux graphismes et à l'animation des joueurs. Mais APS présente quand même quelques lacunes, notamment en matière de placement de la défense, souvent à « l'ouest ».
Bref, fondus d'arcade et de jeu à une touche de balle, APS 98 est pour vous, à l'inverse d'un Pro Foot Contest, autre référence, qui s'adresse à un public amateur de vraie simulation de foot.

Wolfen

Les joueurs sont très bien modélisés. On reconnaît Simone qui fait des siennes après son doublé.

Sur les coups de pied arrêtés, vous pouvez doser précisément l'effet que vous souhaitez imprimer au ballon.

Les reprises, au pied ou de la tête, nécessitent un excellent timming.

Un sponsor de marque

Associé à Adidas, ce jeu ne pouvait être qu'un hymne à la marque. C'est le cas lors de tous les accès disques avec d'innombrables images fixes, et quelques vidéos reprenant des publicités télé.

développeur	SHEN
éditeur	PSYGNOSIS
textes	FRANÇAIS
genre	SIMU. DE FOOT
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	RAISONNABLE
prix	A B C D E F

90%

PLAYER FUN 90%

En résumé

APS 98 est l'un des jeux de foot qui a bénéficié de la plus belle façon de l'effet Coupe du Monde, même s'il reste très arcade.

GRAPHISME — **91%**
La Motion Capture a été refaite. Les graphismes sont vraiment à la hauteur.

ANIMATION — **92%**
L'animation des joueurs regorge de petits détails, qui accentuent l'aspect réaliste.

SON — **85%**
Des commentaires d'Yves Lecoq en phase avec l'action. Effets sonores moyens.

JOUABILITÉ — **90%**
Les combinaisons de touches — caractéristiques d'APS — sont plus faciles à sortir.

Coupe du Monde 98

On vous présentait le mois dernier la version N64 de cette édition spéciale Coupe du Monde de FIFA. Voici maintenant la mouture PlayStation, qui présente le même inconvénient : une durée de vie trop courte.

Fort de sa licence officielle exclusive, Electronic Arts exploite pleinement le filon que représente FIFA, son titre vedette. Le dernier en date était FIFA 98, sous-titré : « En route pour la Coupe du Monde ». Il comprenait les nombreux modes de jeu habituels (Championnats nationaux, internationaux), ainsi qu'un mode Coupe du Monde, respectant les dates des matchs ainsi que les différentes poules.

MEUHHHH !

Avec cette autre version officielle « Coupe du Monde 98 », Electronic Arts prend manifestement les joueurs pour des vaches à lait. Car ce titre n'apporte rien de nouveau, et se trouve même amputé des fameux championnats. Le bilan est donc le même que sur N64, à savoir : ce Coupe du Monde ne vaut pas le coup par rapport à FIFA 98, techniquement identique, mais nettement plus complet. Au terme du Mondial, au mois de juillet, ce volet sera déjà has been, et connaîtra le même sort que tous les produits dérivés.

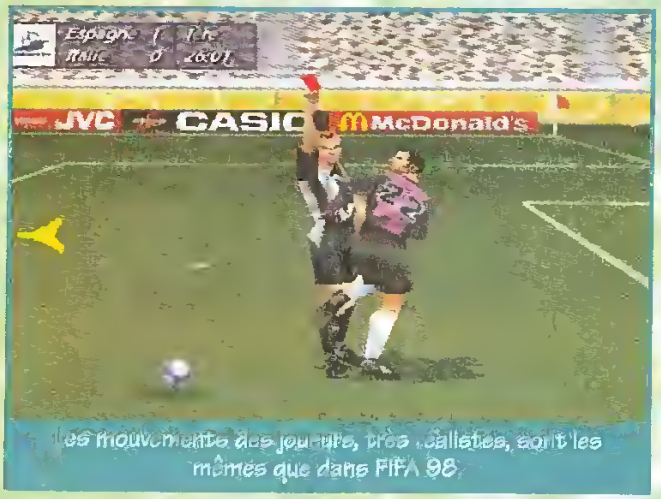
D'ici là, Electronic Arts aura peut-être sorti FIFA 99 dans la foulée, ou qui sait, se fendra d'une ultime version baptisée « De retour de la Coupe du Monde ».

On peut s'attendre à tout...

Chon

Toutes les actions (ici un amorti de la poitrine) ont été modélisées grâce au talent de David Ginola.

Le Replay est ridiculement court, et ne permet donc pas de revoir de longues actions avec de nombreuses passes. C'est plutôt frustrant.



Les mouvements des joueurs, très réalistes, sont les mêmes que dans FIFA 98.

PlayStation

COUPE DU MONDE 98

développeur	ELECTRONIC ARTS
éditeur	ELECTRONIC ARTS
textes	FRANÇAIS
genre	OPPORTUNISTE
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	NULLE
prix	A B C D E F

85%

PLAYER FUN 85%

en résumé

Cette mouture n'apporte rien de plus que FIFA 98 ; au contraire, elle perd même les championnats.

GRAPHISME — **91%**
De la 3D avec de bonnes textures. Bref, c'est du FIFA !

ANIMATION — **90%**
Ça bouge bien, et les mouvements des joueurs sont réalistes.

SON — **90%**
Commentaires assurés par Jean-Luc Reichman, Thierry Gilardi et David Ginola.

JOUABILITÉ — **92%**
Égale à celle de FIFA 98, c'est-à-dire bonne.

World League Soccer 98

Devant la pléthore de titres lancés à l'occasion du Mondial, World League Soccer 98 aura beaucoup de mal à se faire une place au soleil, surtout face à une concurrence mieux armée.

Le Replay est disponible à tout moment, et permet de revoir les actions chaudes sous l'angle désiré (PlayStation).

Vous avez le choix entre différentes caméras (latérale, isométrique, etc.), avec en plus un zoom avant ou arrière (Saturn).

L'équipe de Silicon Dreams, à qui l'on doit Olympic Soccer, a marqué, à sa façon, l'événement sportif majeur de cette fin de siècle. Pourtant le résultat est loin d'être brillant. Certes, World League propose des championnats nationaux et internationaux, mais c'est à peu près tout. Graphiquement, il est quasiment aussi laid qu'Olympic Soccer, qui a pourtant deux ans de plus. La concurrence a beaucoup évolué et World League Soccer se retrouve largué.

PUTAIN, DEUX ANS !

Mais la technique n'est pas tout, et même la jouabilité, qui était le seul véritable point fort d'Olympic Soccer, a mal vieilli.

Dans la guerre commerciale que se livrent les éditeurs pour la Coupe du Monde, World League Soccer devrait vite faire partie des victimes.

Alors parlons peu, mais juste : ce jeu est une daube et n'a pas sa place, autant sur Play que sur Saturn. Point barre !

Chon

La absence de licence officielle n'est pas trop gênante, dans la mesure où l'on peut renommer tous les joueurs.

Une météo très british pour cette rencontre entre Lens et Paris, l'affiche de la finale de la Coupe de France 98.

WORLD LEAGUE SOCCER 98

développeur	SILICON DREAMS
éditeur	EIDOS/SEGA
textes	FRANÇAIS
genre	FOOTBALL
joueur(s)	1 À 4
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	VARIABLE
durée de vie	BOF
prix	A B C D E F

En résumé

Le nouveau jeu de foot de Silicon Dreams ne supporte pas la comparaison avec la concurrence. Voici un titre à éviter !

GRAPHISME 72%
Il n'est guère convaincant, autant sur PlayStation que sur Saturn.

ANIMATION 82%
Pas très rapide mais relativement fluide, donc passable.

SON 80%
Rien d'exceptionnel. Les commentaires en anglais ne sont pas trop « lourds ».

JOUABILITÉ 80%
Dans ce domaine aussi c'est plutôt moyen ; on a vu beaucoup mieux...

FOOT A venir !

Si certains éditeurs ont décidé de profiter pleinement du Mondial pour lancer leur jeu de foot, d'autres, plus patients, ont préféré décaler leur sortie de quelques mois. Petit passage en revue de ces titres à venir...

International Superstar Soccer

Tandis que les éditeurs se précipitent pour sortir leur simulation en parallèle à la Coupe du Monde, Konami joue la carte de l'attente. Un calcul qui pourrait bien s'avérer judicieux au final. Initialement prévue pour juin, la sortie de l'édition 98 de l'incontournable ISS est repoussée en septembre. À l'instar des volets précédents, les versions N64 et PlayStation ont été réalisées par deux équipes de développement totalement indépendantes. Ainsi il ne s'agit pas de vulgaires conversions mais de deux produits spécialement conçus pour leur support respectif, d'où des noms différents : ISS 98 pour la 64 bits, et ISS Pro 98 pour sa consœur.

Bien que les interfaces diffèrent sensiblement, le game-play reste assez proche. On ne note pas de grands changements fondamentaux par rapport aux versions antérieures, toutefois une quantité de détails visuels donne une touche plus réaliste au jeu. Parmi les innovations moins visibles, on note l'apparition d'une nouvelle caractéristique qui reflète le moral des joueurs en fonction de l'évolution du score, et la possibilité de créer un joueur pour l'intégrer à l'une des équipes.

En résumé, à n'en pas douter, les amateurs de ballon rond vont encore pouvoir s'offrir de longues heures de pur plaisir footballistique, grâce à cette mouture new-look.

Une fois encore, les joueurs sont fidèles aux formations officielles bien que les noms ne soient pas les bons. (PlayStation)

Les joueurs sont en permanence en mouvement et suivent l'action du regard. (PlayStation)

Dans la famille « j'te tacle par derrière », cette action mérite à coup sûr un carton jaune ! (Nintendo 64)

Le système de coups de pied arrêtés d'ISS 98 est très complet et permet de doser la puissance au millimètre. (Nintendo 64)

Consoles : PlayStation/ N64
Éditeur : Konami
Sortie France : sept.

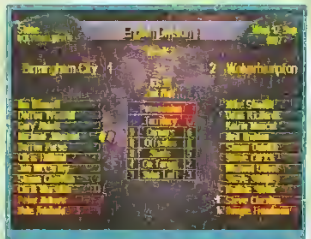
Premier Manager 98

Dans le domaine des simulations de management de club de foot, Gremlin s'est imposé outre-Manche comme le leader en la matière. Aussi la sortie de Premier Manager 98 laisse augurer le meilleur pour les fondus de ballon rond qui se sentent l'âme d'un Giresse, d'un Courbis... ou d'un Tapie ! Depuis le fabuleux (si si !) Player Manager de la SNES, aucun soft de management digne de ce nom ne nous a été proposé sur console. Il y a bien eu la tentative de Telstar avec un certain Onside, mais ce dernier manquait singulièrement de profondeur avec de grossiers oublis qui le rendait totalement inintéressant. L'arrivée de Premier Manager 98 constitue un événement attendu par de nombreux fans de foot. Le jeu vous propose de prendre les rênes d'un

Chaque joueur possède des caractéristiques individuelles reflétant ses performances. (PlayStation)

Le marché des transferts est l'une des clés de la réussite. Mais restez lucide, Marco Simone refusera un transfert pour la D3.

club du championnat anglais et de le mener à l'élite. La planification des entraînements spécifiques à chaque joueur, le marché des transferts, la composition de votre équipe en fonction de la forme des joueurs et des blessures éventuelles sont quelques exemples parmi les nombreux paramètres que vous devrez prendre en compte pour mener votre équipe à la victoire. Une fois un match commencé, vous n'aurez d'autre influence que d'effectuer des remplacements, changer de formation ou la tactique de l'équipe. Autrement dit, ce sont les joueurs qui sont les maîtres de leur destin. Quant à vous, vous subissez les événements. L'évaluation d'un tel jeu ne peut se faire que sur le long terme, aussi nous repousserons notre verdict au mois prochain, le temps que Wolfen décortique le jeu. En tout cas, ça s'annonce carrément bien !


La résolution des matchs est automatique.

Console : PlayStation
Éditeur : Gremlin
Sortie France : fin juin

UEFA Soccer

Prévu de longue date, UEFA Soccer ne sortira finalement qu'en octobre prochain. Un calcul judicieux de la part d'Ocean, qui évite ainsi le rush des sorties, dues à la Coupe du Monde. Développé par la talentueuse équipe de PAM (Mr Nutz, Snowracer 98), UEFA profite de la licence officielle de cette Coupe d'Europe, avec 53 formations nationales présentes, plus 3 équipes cachées. On nous annonce un moteur 3D puissant et fluide, des commentaires en live, de nombreux modes de jeu, et moult autres options. Bref, sur le papier UEFA Soccer semble prometteur !

Console : PlayStation
Éditeur : Ocean
Sortie France : fin octobre

Absolute Football

Quels sont les atouts de ce titre édité par Virgin ? 900 équipes et 16 000 joueurs ! Absolute Football joue à fond la carte de la richesse avec notamment, un mode Historique vous permettant de rejouer librement toutes les Coupe du Monde de 1958 à 1998, ou encore la possibilité de créer votre propre Dream Team, composée de vos joueurs favoris ! Ces possibilités laissent augurer une durée de vie phénoménale, d'autant plus que les aspects esthétique et technique semblent avoir fait l'objet des plus grands soins. Ainsi, l'intelligence artificielle de vos joueurs — et de vos adversaires — devrait être très élaborée, et les possibilités d'action en cours de matchs fidèles à la réalité. Alléchant, pas vrai ?

Console : PlayStation
Éditeur : Virgin
Sortie France : septembre

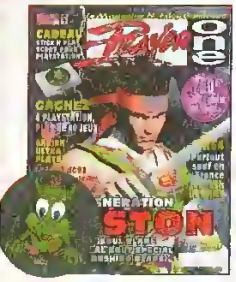
Et aussi...

D'autres titres sont également en cours de développement. Citons parmi eux la énième version de l'ancêtre Kick Off (renommé pour l'occasion Kick Off World). Espérons que cette mouture PlayStation prévue pour cet été sur PlayStation saura renouveler le concept vieillot de ce titre si particulier, détesté par la quasi-majorité des joueurs, et adulé par une minorité. De son côté, Canal+ Multimédia planche sur deux titres dédiés au foot : Soccer 99 et Pro Manager 98, tous les deux annoncés pour juillet sur Play'.

Kick Off World

Avec cette profusion de titres dédiés au ballon rond le foot a encore de beaux jours devant lui. Entre les valeurs sûres que sont FIFA, et surtout ISS, et les nombreux outsiders, nul doute que vous trouverez votre bonheur !

complétez votre collection !

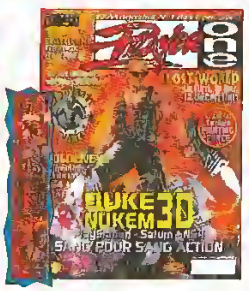


75 mai 97
Dossier : Baston : Soul Blade, Bushido Blade, Real Bout Fatal Fury Special.
Tests : Saturn Bomberman, Vandal Hearts, Jonah Lomu Rugby, Super Puzzle Fighter II
OTW : Human Grand-Prix, Blastdozer, Doom 64, Dracula X, Rally Cross, Fifa 94, Doraemon, VCool 97
Ultra Player One : LBA (1re partie), Dark Savior, Les Chevaliers de Baphomet.
Cadeau : Stick'n Play Scory

76 juin 97
Tests : ISS Pro, Fighters Megamix, Lucky Luke, Overblood, Pinball Graffiti...
OTW : Tobal 2, Starfox 64, Alundra, Seikon no Joka, Leynos 2, Fighters' Impact
Ultra Player One : LBA (2e partie), Vandal Hearts, La Cité des Enfants Perdus.
Cadeau : Stick'n Play Resident Evil

77 juillet/août 97
Dossier : E3 - tous les hits à venir
Tests : ISS 64, V Rally, Shining the Holy Ark, Rally Cross, Explosive Racing
OTW : Ace Combat 2, Runabout, Riot Stars, Néo Rude ...
Ultra Player One : Vandal Hearts (2e partie), soluce Overblood
Cadeaux : 6 cartes X-Files + Dunkers Batman™ & Robin™ + supplément Troc en Stock

78 septembre 97
Dossier : Nintendo 64 (Mario 64, Mario Kart 64, Wave Race 64, Pilotwings 64, Turok)
Tests : Warcraft 2, Street Fighter Ex Plus Alpha, Parappa the Rapper, Formula One 97
OTW : Time Crisis, Final Fantasy Tactics, Samurai Spirits RPG, The King of Fighters 96, Zero Divide 2
Ultra Player One : Vandal Hearts, LBA



79 octobre 97
Tests : L'Odyssée d'Abe, Duke Nukem 3D, Moto Racer, Nuclear Strike, Dragon Force, Rapid Racer, Wingover ...
OTW : Goldeneye 007, Cool Boarders 2, Ghost in the Shell, DB Final Bout, FF VII, Gambare Goemon, Tetrisphere ...
Ultra Player One : LBA (fin), Shining the Holy Ark
Cadeaux : la règle ma que-page, Fighting Force, Troc en Stock.

80 novembre 97
Dossier : Final Fantasy VII
Tests : Castlevania, Touring Car, Duke Nukem 3D, Felony 11/79, Ace Combat 2, Turbo Racing, Lylat Wars, Overboard, MDK, Tennis Arena, NHL 98
OTW : Bomberman 64, Dead or Alive, Anarchy in the Nippon, Breath of Fire III
Ultra Player One : Shining the HolyArk
Cadeaux : Stickers G-Police / Overboard et Footcards 98

81 décembre 97
Dossier : Tomb Raider II
Tests : 50 jeux testés : Goldeneye 007, Crash Bandicoot 2, Pandemonium 2, Alerte Rouge, Colony Wars, Top Gear Rally, Time Crisis, Test Drive 4, Critical Depth, Formula Karts, Fifa 98 ...
OTW : Steep Slope Sliders, Bloody Roar, The Granstream Saga ...
Cadeaux : CD audio Duke Nukem / Stick'n Play Tomb Raider 2.

82 janvier 98
Dossier : special Glisse (Cool Boarders 2, Steep Slope Sliders ...)
Tests : Diddy Kong Racing, Versailles, Fifa 98, NFL QBC 98, Terranigma
OTW : X Men VS Street Fighter, Chronon of Wind, Princess Crown, Shining Force III, Elemental Gearbolt, Gallop Racer 2
Guide : Les Boucliers de Quetzacoatl
Cadeaux : CD audio Cool Boarders 2

83 février 98
Tests : Bloody Roar, Nagano Winter Olympics, Winter Heat, Wave Race ...
OTW : Gran Turismo, Yoshis Story, Side by side Special, Grandia, Front Mission Alternative, Snowbow Kids, Chocobo Dungeon, Sidewinder 2, Critical Blow, Fatal Fury, Prisoner of Ice, Tombal, Rockman Dash ...
Guide : Tomb Raider II
Cadeaux : Les lunettes special surf

84 mars 98
Tests : Last Blade, Theme Hospital, NHL Breakaway 98 ...
OTW : Resident Evil 2, Xenogear, Azel - Panzer Dragoon RPG, Bomberman World, Noon, Blaze and Blade
Guide : Tomb Raider II, les plans complets (suite et fin)

85 avril 98
Tests : Quake 64, Riven, Yoshi's Story, Deathtrap Dungeon, Snow Racer 98, Newman Haas
OTW : Dead or Alive, 1080°, Tenchu, Bushido Blade 2, Bust A Move, J League Wonder 3, R. Types ...
Guide : Bloody Roar

86 mai 98
Dossiers : Resident Evil 2, Gran Turismo
Tests : Lucky Luke, Panzer Dragoon Saga, Metal Slug 2, Pro Foot Contest 98 ...
OTW : Tekken 3, Parasite Eve, Enigma, The King of Fighters 97, Dragon Force 2, G-Darius, Vampire Savior, Airboarder 64 ...
Cadeau : poster géant Tekken 3

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à : Bii - Anciens numéros PO - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Tél. : 03 44 69 26 26.

❑ **Oui ! Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s). J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro (16 F pour les hors-série).**

Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Édition ou Crédits Player *.

	Prix par exemplaire	Qté	Total
25 26 28 29 30 32 33 36 37 38 39 40 41	35 F (28 F + 7 F)		
42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52	37 F (30 F + 7 F)		
54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 78 79 80 84 85 86	39 F (32 F + 7 F)		
77 81 82 83	42 F (35 F + 7 F)		

***Attention !* Les numéros 1 à 24, 27, 31, 34, 35 et 53 sont épuisés.**

Nom : **Prénom :** **Signature obligatoire***
***des parents pour les mineurs**

Adresse :

Code postal : **Ville :**

Commandez aussi sur le 3615 Player One

* sauf Hors-série 3615 : 2,23 F/mn.

TESTS

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

TOUS LES JEUX TESTÉS

PlayStation

Klonoa. Door to Phantomile 72
Everybody's Golf 80
Vigilante 8 90
Circuit Breakers 94
Armored Core 96
Treasures of the Deep 100
Dead Ball Zone 102
International Rally Championship 107
Total NBA 98 108
Cardinal Syn 110
Beast Wars 112
VS 112
WCW Nitro 112

Saturn

Shining Force III 76
Burning Rangers 84

Nintendo 64

NBA Courtside 92
Forsaken 104
Bust-A-Move 2 112

Neo Geo

Real Bout 2 86

LES TESTS DÉCODÉS

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Données techniques

Type de console

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Note
50-59 % = sans intérêt
60-69 % = jeu moyen
70-79 % = jeu correct
80-89 % = bon jeu
90-98 % = jeu excellent
99-100 % = jeu mythique !

Barème de prix des jeux
A moins de 149 F
B de 150 à 249 F
C de 250 à 349 F
D de 350 à 449 F
E de 450 F à 549 F
F plus de 550 F

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

KLONOA, DOOR TO PHANTOMILE

Enfin un jeu de plate-forme qui tient la route sur PlayStation ! Vu que depuis un petit moment, on n'avait pas grand-chose à se mettre sous la dent, les amateurs peuvent fondre sur Klonoa, une valeur sûre du genre.

Des embranchements, en veux-tu, en voilà. À droite, tout droit ou à gauche ? Mince, chuis paumé là !

Klonoa est un animal tout mignon pourvu de grandes oreilles, de grands yeux, d'une grande gueule (il arrête pas de crier l'animal !) et d'un cœur grand comme ça (environ). Au premier coup d'œil, on se dit : tiens, un Mickey ! Mais Mickey est une souris et Klonoa, c'est un heu... on s'en fout un peu. En tout cas, il est bien sympa et se retrouve dans une histoire pas possible où la vie d'une princesse dépend de lui.

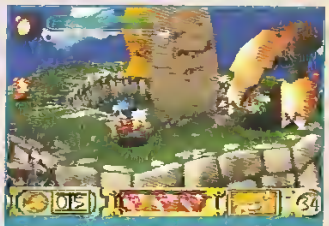
PANDEMONIUMANIA

Nouveau standard sur PlayStation, Klonoa est un jeu en 3D « dirigée ». Pour « ceusse » qui ne connaissent pas, il s'agit d'un principe de jeu 2D, tandis que le personnage se « meuuuuh » sur une ligne. Cette ligne peut être courbe et proposer plusieurs embranchements. Le décor posé dessus est en 3D, et de nombreux mouvements de caméra accompagnent vos déplacements. Cette caméra vient se placer à n'importe quel endroit de la ligne (que le personnage suit), donnant lieu à des plongées et des contre-plongées, ou encore des plans plus classiques. Klonoa ne joue pas la carte du vertigineux comme le faisait (abusivement pour certains) Pandemonium!. Par contre, les embranchements sont plus nombreux que dans ce dernier ; le joueur peut se « perdre » plus facilement. Ce principe permet de se sentir assez libre — paradoxalement plus libre que dans un Rascal.

Klonoa est composé d'une douzaine de niveaux (de plus en plus longs et bien sûr toujours plus techniques), tous clos par un boss. Le principe du jeu est assez original. Au lieu de rebondir sur la tête des monstres, il faut d'abord les « engrosser » (hummm le joli terme !) à l'aide de l'anneau magique, la seule et unique arme de Klonoa. Une fois un monstre

En actionnant l'interrupteur, Klonoa libère le poisson qui suffoquait dans sa cage. Quel type sympa ce Klonoa !

Sur le poisson volant, Klonoa arrive dans la forteresse où des prêtres lui demanderont de l'aide.



La confrontation avec le premier boss est vraiment très belle. Franchement, c'est pas beau ça ?

atteint, Klonoa le porte sur sa tête, et peut alors le jeter dans les quatre directions : droite, gauche, vers le fond de l'écran ou vers vous ! C'est ainsi que l'on peut, entre autres, actionner des interrupteurs ou atteindre des ennemis. Il est aussi possible de rebondir sur le monstre pour sauter plus haut. Bref, la panoplie des mouvements est agréable. Pour la suite, c'est du déjà vu : il faut arriver à la fin des niveaux. Dans chacun d'eux, il est possible de libérer six prisonniers, ce qui constitue le challenge du jeu, tout comme la collecte des diamants.

L'avis de MC YAS :

« Klonoa est un jeu de plate-forme comme je les aime, c'est-à-dire sans prise de tête excessive ; ce qui, pour autant, n'enlève rien à son aspect technique. Les graphismes, quant à eux, sont soignés et ne jouent pas la carte du psychédélisme comme pouvait le faire Pandemonium 2. Étant donné la faible quantité de jeux de plate-forme sur PlayStation, les amateurs pourront acheter ce soft sans être déçus. »

Bonne surprise !

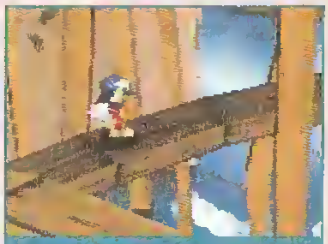
Klonoa est la bonne surprise du jour, car trouver un jeu de plate-forme sympa n'est pas évident en ce moment. Avec la mode au

« tout 3D », on est assez peu gâté, entre des lézards fatigués et des morveux blondinets au look débile. Même le plus classique cow-boy ne m'a pas convaincu... Klonoa présente le double avantage de satisfaire les mordus du genre et de contenter les simples amateurs — le jeu n'étant pas trop difficile, si l'on évite le challenge du « j'lai explosé à donf ce jeu ! ». Une bonne surprise quoi.

BON ESPRIT !

Klonoa est particulièrement agréable à jouer. Les actions s'assimilent rapidement et surtout s'effectuent sans problème. Vous l'avez pigé, Klonoa se joue comme les grands classiques du genre — on y revient souvent pour explorer un passage très délicat qui mène à une salle au trésor, par exemple. Le genre de détail qui fait déjà sûrement craquer les amateurs, hein. Ça vous fait envie ça, non ?
Après vous avoir parlé du principe et de la maniabilité, je pourrais fort bien m'arrêter là. Eh bien non ! Faudra me supporter encore un peu, parce que je voudrais aussi vous toucher deux mots de l'ambiance vraiment agréable de ce jeu, et puis de quelques défauts (ben oui, y en a quand même). L'ambiance est assurée grâce à de magnifiques scènes cinématiques, d'un niveau bien supérieur à celles de Pandemonium! pour ce qui est de l'animation des personnages. La mise en scène est, elle, très classique, mais c'est tellement beau qu'on n'a pas envie de couper. De longues scènes de dialogues entre les personnages ponctuent même la fin des niveaux. C'est quelquefois gonflant mais il est possible de zapper à tout moment. Et les défauts, alors ?

Les ennemis loufoques pullulent dans ce jeu. Ici, un cow-boy puissamment armé. Vas-y tire ! Même pas peur !



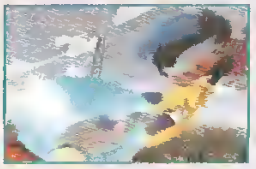
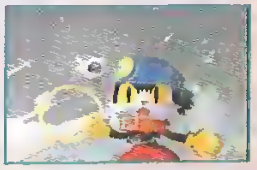
Ça à l'air compliqué comme ça mais en fait, c'est très simple : c'est tout droit !

LES BOSS

Comme dans Pandemonium!, les boss se présentent sur un niveau circulaire. On tourne autour de l'ennemi, on le vise et bing ! dans l'œil. Les dernières confrontations deviennent vraiment psyché : couleurs gerbantes et effets tournicotants. Ouaaah !

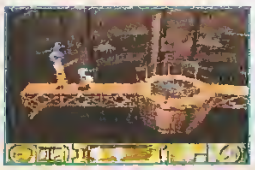
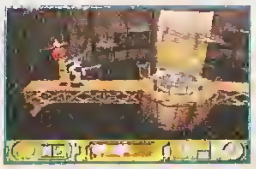
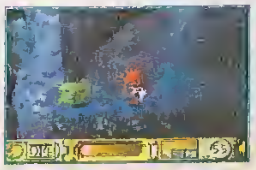
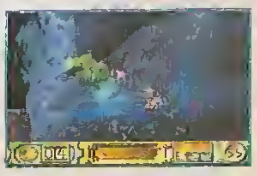
GRIMACES DE KLOWN

Des cinématiques de cette qualité se voient rarement, alors autant en profiter. Y a du boulot là-dedans, et on ne peut que s'incliner devant le talent des créateurs de ces scènes. Ce sont des bons !

DE L'ACTION !

Lancez l'ennemi sur certains blocs pour les détruire, activez les interrupteurs pour débloquer des passages. Enfin, n'omettez pas de casser des œufs pour découvrir de petites surprises (vies supplémentaires, énergie ou prisonnier à libérer).

KLONOA

Pas de doute, les graphismes sont vraiment chouettes. Les angles de vue sont pas mal aussi dans le genre.

Eh bien, on en trouve bien sûr. Le plus frappant vient des graphismes. Les sprites sont assez petits, et il suffit d'un mouvement de caméra pour qu'en zoomant, ils deviennent bien pixellisés. C'est pas grave mais ça embête l'esthète. Les décors, bien travaillés au début, se dégradent dans les derniers niveaux. C'est dommage, d'autant plus que c'est vraiment beau pendant les trois quarts du jeu. Vraiment, c'est quoi ces fainéants qui bâclent la fin des jeux ! Tout ça n'est finalement pas bien méchant. Cela ne doit pas vous freiner dans votre envie de profiter de ce jeu (allez y consommez, consommez ! Juré craché, spit ! Chuis pas payé par Namco) vraiment très, très sympathique, bien foutu et à la durée de vie pas moche pour un sou.

Leflou,
aime bien les chats.

Et voilà une superbe contre-plongée. Elle permet de bien voir les grosses boules noires tomber sur le crâne de Klonoa.

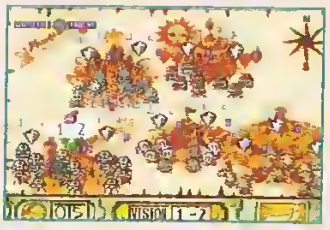
développeur	NAMCO
éditeur	SONY
textes	FRANÇAIS
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	OUI
difficulté	MOYEN
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

95%

PLAYER FUN 93%

« Je m'ai trompé ! »

Klonoa a déjà été présenté dans « Player One » (n° 82 à la rubrique Over the world) par un certain Leflou. Un peu borné de nature, le sacripant avait gardé le fameux Pandemonium! dans sa mémoire. Ainsi, Klonoa lui parut à l'époque plutôt fade, moins original (forcément), voire même un peu mou du pad'. Il en avait même modifié le nom qui devint Chronoa (c'est dire le peu de vigilance de ce testeur ce jour-là). Un petit moment d'inattention et hop, on passe à côté d'un bon jeu ! Enfin pas complètement à côté, mais un petit peu quand même... Heureusement, la version officielle a été l'occasion d'approfondir le test et, pour Leflou, de réviser son jugement un peu trop sévère. Il le dit tellement bien lui-même : «J'm'excuse, je m'ai trompé ! »



L'UNIVERS DE KLONOA

Dans chaque niveau, Klonoa parcourt le monde. Une fois le jeu fini, vous pourrez avoir accès à la carte et choisir le niveau que vous souhaitez rejouer. Cela vous permettra de terminer le jeu à fond ; toutes les données pouvant être sauvegardées.

en résumé

Klonoa est un très bon jeu de plate-forme, ultra-classique mais très maniable, qui saura rallier tous les fans du genre !

GRAPHISME — 89%

Travaillé au début, ça se « relâche » en fin de parcours. Les sprites sont pixellisés.

ANIMATION — 96%

De bons effets visuels, et des mouvements de caméras plus « classiques »

SON — 90%

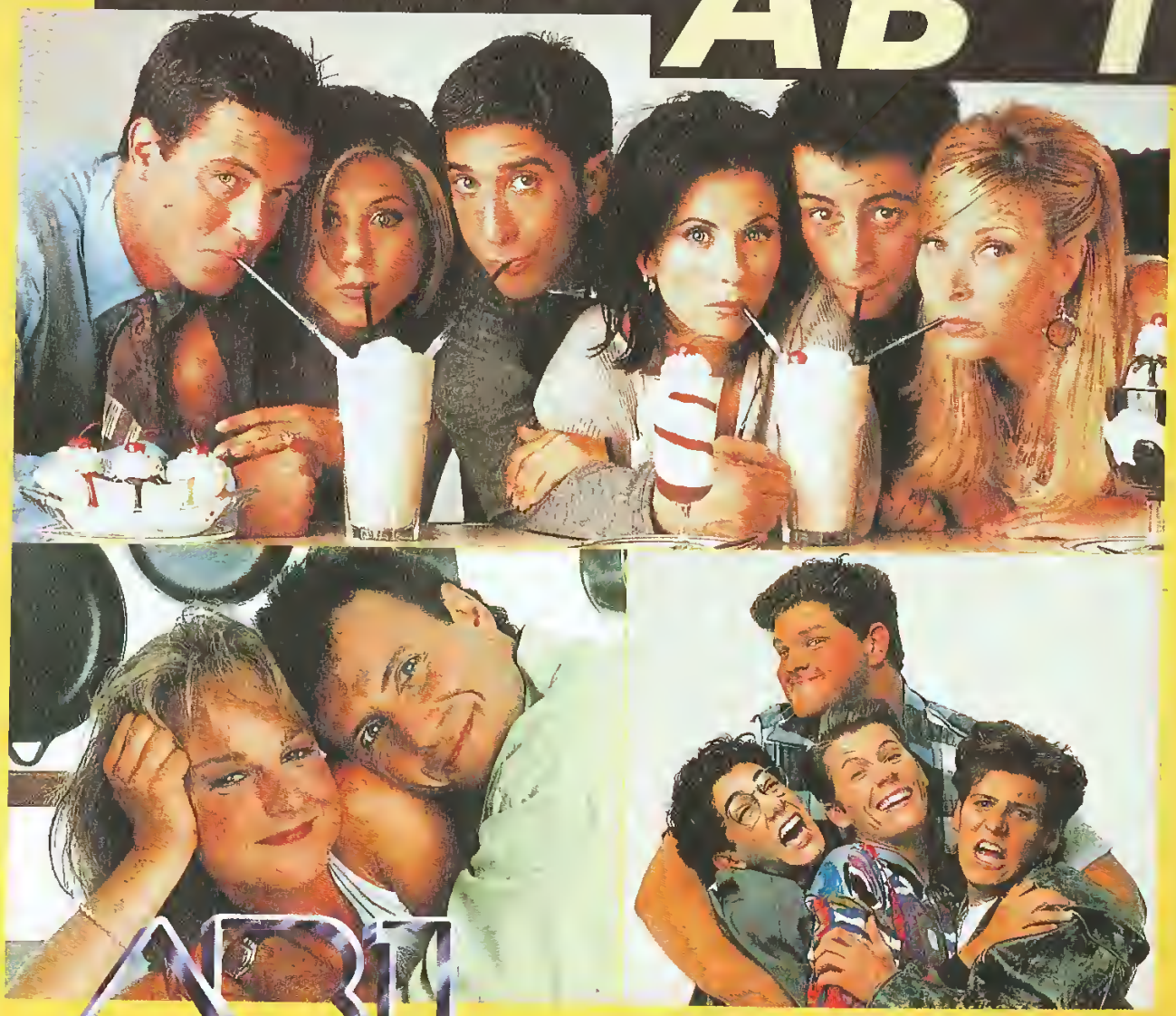
Les musiques sont agréables et les bruitages itou.

JOUABILITÉ — 95%

On se permet de réelles acrobaties une fois les commandes maîtrisées.

FRIENDS, NEW YORK CAFE, PARKER LEWIS, DINGUE DE TOI...

TOUTES LES SERIES CULTES SONT SUR LA CHAINE AB 1



AB1 une des 20 chaînes du bouquet ABsat ON AIME LA TÉLÉ

DISPONIBLE AUSSI SUR CANALSATELLITE NUMERIQUE ET LE CABLE

Contactez votre revendeur ou téléphonez au

0.803.02.02.02

(1,09F TTC /min. partout en France)

SHINING FORCE III

Ce RPG basé sur des notions de wargame se déroule à l'échelle individuelle.

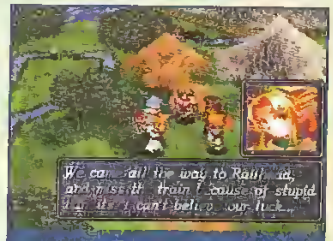
Après Shining the Holy Ark, c'est au tour de Shining Force de faire son apparition sur Saturn. Il était temps, mais remarquez : il n'est jamais trop tard pour bien faire !

Au départ, il y avait les ténèbres. Une lueur est alors venue déchirer l'obscurité : elle s'appelait Shining in the Darkness. Il s'agissait d'un jeu de rôle basé sur le concept de déplacement case par case, cher à Dungeon Master. C'était sur Megadrive... À cette époque, ce jeu s'est imposé comme une référence en matière de graphisme. Ensuite sont arrivés Shining Force I et II, qui préfiguraient le RPG tactique. Ce concept fut alors largement repris par les développeurs japonais sur Super Nintendo, puis plus tard sur PlayStation, avec notamment Vandal Hearts. Après avoir boudé ce filon, Sega se décidait à commercialiser enfin sur Saturn Shining the Holy Ark. Il s'agissait en quelque sorte d'un retour aux sources puisque ce jeu évoquait Shining in the Darkness. Entre tous ces volets, il y a eu Shining Wisdom, qui n'avait de brillant que l'aspect commercial — ce titre n'a strictement rien à voir avec ce qui nous préoccupe ici. Enfin, aujourd'hui, la famille Shining est heureuse de vous faire part de la naissance du premier volet d'une trilogie, destinée à constituer le troisième épisode de Shining Force. « Zy vas keski m'embrouille lui ? »

La résolution des assauts donne lieu à des animations 3D calculée temps réel.

LE CHANGEMENT DANS LA CONTINUITÉ

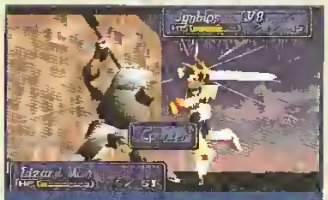
Le troisième épisode de Shining Force ne change pas fondamentalement par rapport aux deux précédents. Je parle là du concept même de RPG tactique, car il est évident que ce premier volet sur Saturn est marqué par une évolution logique vers la 3D. Votre tâche consiste à composer une petite armée pour résoudre, par la force, les problèmes politiques qui déchirent le monde de Shining Force. République, empire, royaume ; toutes ces entités institutionnelles sont devenues les marionnettes des puissances divines, et c'est à vous qu'incombe la tâche de restaurer une paix durable. L'évolution de la situation donne lieu à des batailles au cours desquelles vous serez confron-



Le design des personnages est plutôt sympa. Heureusement, vu la durée de vie.

Cette bataille à un poste d'aiguillage est une des plus délicates, bien qu'ayant lieu au début.

té à des notions de wargame (potentiels d'attaque, de défense, de mouvement, zones d'effet et portées), illustrées par de superbes animations 3D. La gestion de tous ces aspects repose sur l'interface typique de la famille Shining : un menu à base d'icônes très explicites. Ce jeu se caractérise également par une excellente durée de vie qui n'a rien à envier à un FF VII — surtout si vous souhaitez découvrir les nombreux personnages cachés et effectuer les batailles optionnelles.
Il est à noter que ce scénario se

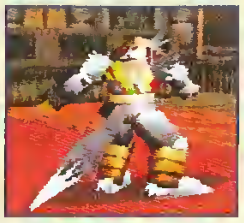

Le héros effectue une « parade-riposte ». Un événement toujours appréciable.

Plutôt vigoureux pour un bébé. Je vous laisse imaginer les parents...

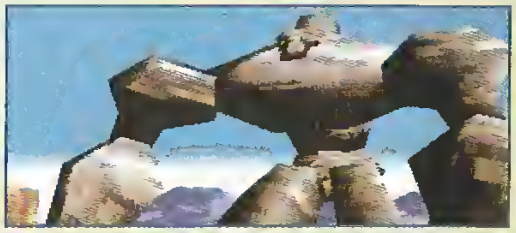
Des avis tactiques

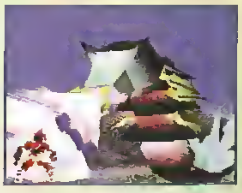
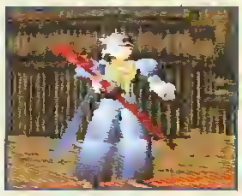
REYDA : « Je suis désolé de ne pas partager l'avis de Wolfen. Pour moi, Shining Force III est un jeu qui arrive un peu en retard : techniquement et graphiquement — il est certes en 3D mais largement moins beau que Sonic R. Les graphismes n'ont aucun mérite car la Satum est capable de mieux. Le système de jeu est quasi inchangé ; il plaira donc aux fans mais n'accrochera pas le public qui n'avait pas apprécié les précédents volets. Malgré ces quelques bémols, ce jeu, à la durée de vie correcte, reste agréable. Mais ils auraient quand même pu nous servir les trois scénarios à la fois ! »
LE PÈRE WONDER : « S'il y a un genre de jeu qui est le parent pauvre sur console en France, c'est bien le "RPG tactique". Et pourtant, il est celui qui propose les plus grandes durées de vie — plus encore que le RPG. Ainsi je me rappelle avoir passé plusieurs mois d'affilée pour assister à la vraie fin d'Ogre Battle, un jeu SNES qui n'avait pas eu les honneurs d'une sortie française à l'époque. C'est donc avec grand plaisir que je vois arriver Shining Force III, la sortie RPG tactique de l'année ! »

LES PERSONNAGES



LES BOSS



FACE À FACE

Sur le champ de bataille, l'affrontement prend fin à la mort de l'un des leaders. Il convient donc de se focaliser sur le général ennemi, reconnaissable par un petit drapeau qui apparaît lors de ses phases de mouvement. Il est cependant nécessaire de se débarrasser du gros de la troupe, non pas que le général ennemi soit un couard, mais simplement pour faire progresser vos personnages en expérience.

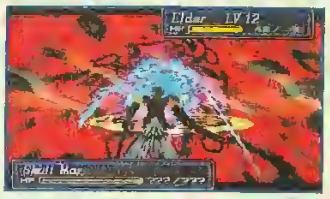
déroule en parallèle avec le second épisode de la trilogie (à sortir prochainement et dont la version japonaise est présentée dans notre rubrique Over the World). Sachez dès à présent qu'à l'issue du second épisode, les deux groupes seront réunis pour vivre la troisième et dernière partie de la trilogie. Il est donc conseillé de conserver ses sauvegardes. Et c'est là que la bât blesse. Eh oui, la mémoire interne de la Saturn comporte 510 espaces et un épisode en requiert à lui seul plus de 200 ! Ne cherchez pas, ça ne tient pas. Il faut donc avoir recours à une cartouche de sauvegarde...

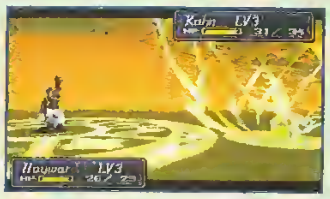
Bref, ce troisième épisode est toujours aussi prenant et fera succomber les fans de la série. Mais il aurait été tout de même plus réglo de commercialiser la trilogie en une seule fois, à l'image de FF VII. Car dans cette configuration, ça frise l'arnaque. Jugez plutôt : trois jeux plus une cartouche mémoire, et on dépasse allégrement les 1 000 balles ! Et aussi longue soit la durée de vie (de 100 à 200 heures pour l'ensemble de la trilogie), ça reste cher.

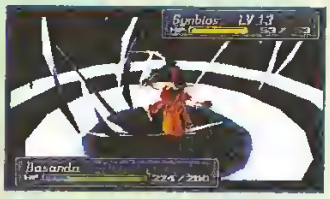
Wolfen

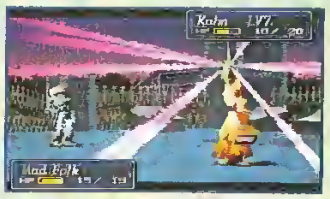
Voici une confrontation entre les héros de Shining Force III et ceux du second volet de la trilogie à venir.

La portée réduite des sorts nécessite parfois de faire monter le magicien au front.









SORTS EN VRAC

Si les effets visuels des sorts sont un peu ridicules durant les premières heures de jeu, ils s'améliorent sensiblement par la suite. L'évolution est même exponentielle et atteint son paroxysme durant les dernières batailles.

Saturn

SHINING FORCE III

développeur	SONIC & CAMELOT
éditeur	SEGA
textes	ANGLAIS
genre	RPG TACTIQUE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	OUI
difficulté	ASSEZ FACILE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

89%

PLAYER FUN 92%

en résumé

Shining Force III est le premier d'une trilogie. Bonne idée, même si ces épisodes complémentaires frisent l'arnaque commerciale.

GRAPHISME 90%
Un exemple de cohabitation réussie entre 2D et 3D.

ANIMATION 90%
Les animations illustrant les résolutions de combats sont d'enfer.

SON 85%
On n'échappe pas à une certaine récurrence des thèmes musicaux.

JOUABILITÉ 95%
À base d'icônes, l'interface demeure identique aux précédents volets. Pratique.

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

Concours

Jouez et gagnez

36.15 Player One

36.15 -36 68 : 2.23 F la minute

ou 08 36 68 77 33

Retrouvez la collection Manga Player chez tous les libraires, grandes surfaces et magasins spécialisés
Pour connaître les adresses de ces revendeurs : 36.15 Player One.
Liste des volumes déjà sortis dans ce magazine en p 19.

EVERYBODY'S GOLF

Annoncée de longue date et régulièrement repoussée, la sortie d'Everybody's Golf se concrétise. Cette simulation de golf, aussi réaliste que facile d'accès, rencontrera-t-elle le même succès auprès du public qu'à la rédac' ?

Il y a parfois des jeux qui ne paient pas de mine et qui arrivent en toute discrétion à la rédaction. Lorsqu'il s'agit de golf, je suis désigné volontaire d'office pour voir de quoi il retourne, au grand soulagement des autres testeurs peu enclin à arpenter greens et fairways. Allez savoir pourquoi ? Toujours est-il qu'Everybody's Golf mobilise quotidiennement une bonne partie de la rédac' autour d'un 18 trous. Difficile à croire et pourtant ! Le fait que cette simulation de golf ait réussi à scotcher Leflou, Wonder, Chon, Elwood — Didou ayant quant à lui montré un intérêt poli — est bien la preuve qu'elle possède quelque chose de plus par rapport à la concurrence. Pourtant, à première vue, ce jeu n'est pas très attirant avec ses personnages à tendance hydrocéphale. Mais la beauté des parcours incite à passer outre ce détail qui, après tout, n'influe en rien sur le jeu proprement dit. Les par
base de 3D
brables spri
chir et per
sites. Ains
Resort a p
nique garni
Vegas C.C.
verdoyant
milieu d'un d

Bien vu le système de points d'expérience ! Dix mille illustrent une carrière déjà bien remplie.

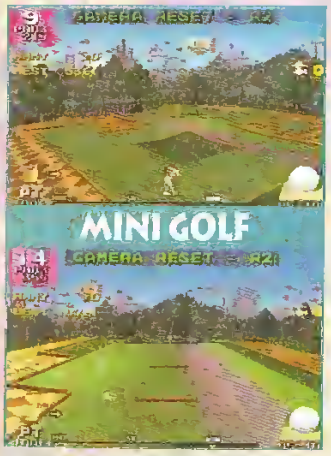
LES COUPS DE BASE DU GOLF

Le swing pour les longues distances.

Le chip pour les approches.

Le putt pour conclure.

Et la sortie de bunker.



MINI GOLF

GREEN COUNTRY CLUB

HAWAIIAN RESORT

FUJIYAMA COUNTRY CLUB

dit. Les parcours, justement, sont à base de 3D polygonale, et d'innombrables sprites zoomés viennent enrichir et personnaliser les différents sites. Ainsi le 18 trous d'Hawaiian Resort a pour cadre une île volcanique garnie de palmiers ; celui de Vegas C.C. se déroule sur un gazon verdoyant parsemé de cactus au milieu d'un désert...

Un menu tutorial bien ficelé vous permet de découvrir les bases du jeu ainsi que les techniques avancées.

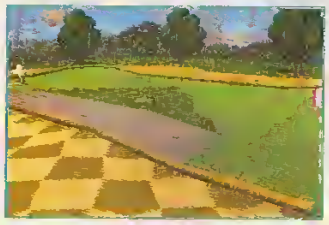
RÉVEILLEZ LE GOLFEUR QUI SOMMEILLE EN VOUS

Pour commencer, on ne joue pas à Everybody's Golf pour le simple fait de jouer au golf et de soigner ses statistiques (encore que...). Ce jeu repose sur un concept typiquement arcade offrant aux joueurs de multiples challenges évolutifs. Au départ, seuls deux golfeurs sont proposés. Pour obtenir de nouveaux personnages avec de meilleures caractéristiques, vous devrez au préalable les affronter et les vaincre individuellement.

Les avis de mini golfeurs

LEFLOU : « Génial, tout simplement ! Voilà un golf rapide d'accès, mignon, plutôt beau et bourré de parcours (six, plus un mini golf, y a de quoi faire). Les trajectoires de la balle sont réalistes. J'aime l'idée des personnages évolutifs et des adversaires à battre. Seul reproche : à plusieurs, le jeu sauve uniquement les statistiques du joueur à qui appartient la sauvegarde. Néanmoins, voici un jeu qui va faire aimer le golf à ceux qui ne connaissent pas encore ce sport. Allez Chon, après Bloody Roar, j'te mets ta mère au golf ! »

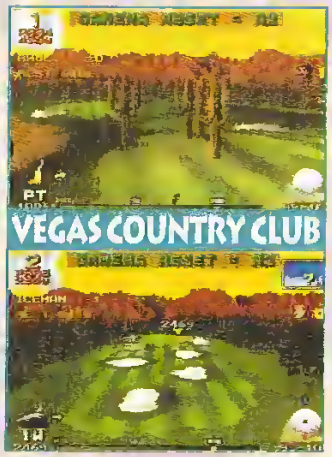
EL DIDOU : « Depuis Pebble Beach Golf sur Megadrive (un must que je vous recommande !) aucun soft du genre ne m'avait véritablement accroché. Everybody's Golf m'a rapidement conquis et, depuis, je n'imagine pas une journée sans remplir un petit trou ou fouler le gazon humide et bien tondu de ces parcours délicieusement vallonnés. Diantre que c'est fort le bonheur, quand c'est fort. Allez, viens voir le golfeur... non n'aie pas peur ! Oh ouiiiiiiiiiiiii. »



RICHE IDÉE !

Vous pouvez jouer à presque tous les types de golf (stroke-play, match-play, practice), mais également au mini golf.

Everybody's Golf repose également sur une notion de niveaux d'expérience. Les birdies, les chip-in et autres pin shots créditent votre compteur d'un certain nombre de points. Participer à un tournoi permet, en cas de podium, d'obtenir une coupe (qui vient enrichir votre palmarès), mais aussi de gagner une prime substantielle de points d'expérience. En atteignant le niveau supérieur, un nouveau parcours vous est proposé. Et lorsque vous aurez « ouvert » tous les parcours (au nombre de 5 + 1 délire), un menu caché vous donnera accès à un tournoi en cinq manches, autrement dit les cinq parcours enchaînés ! Bref, les motivations pour défier la console ne manquent pas. Mais c'est bien entendu les parties à



PARCOURS À GOGO

Le jeu propose pas moins de six parcours de 18 trous, plus un mini golf. Bien conçus, ils sont de difficulté croissante ; le dernier étant, quant à lui, totalement surréaliste avec un par difficilement réalisable. Leurs tracés sont cependant extrêmement bien pensés de sorte que chaque golfeur y rencontre les difficultés qui « correspondent » à ses caractéristiques physiques.

Aïe, des cactus ! Enfin mieux vaut ça qu'une balle égarée dans une pinède.

Tout en étant extrêmement pointue, l'interface ne pouvait être ni plus simple ni plus facile.

plusieurs qui donnent toute sa dimension à ce soft. Car, outre le stress pouvant résulter d'un match serré, les adversaires peuvent déclencher des vannes attribuées aux boutons du paddle pour ajouter un peu de pression sur les épaules du tireur.

L'INTERFACE PARFAITE

D'une simplicité enfantine, l'interface s'offre en plus le luxe d'être extrêmement complète. Tous les aspects pointus du golf (coups draw, fade, surface sur laquelle repose la balle, vent, etc.) sont pris en compte sans même que vous ne vous en aperceviez. Les puristes ne seront pourtant pas lésés, car il pourront gérer tout le côté technique manuellement. En fait, le seul véritable défaut touchant à la jouabilité réside dans l'exécution des chip shots (ou coups d'approche), assez difficiles à réaliser à cause de la rapidité de la jauge de puissance. Mais tout bien considéré, ce n'est pas plus mal car, premièrement, ces coups sont très difficiles à doser dans la réalité ; deuxièmement, cela évite les scores astronomiques comme - 18 par exemple (encore que cela doit être réalisable car le record actuel de la rédac' est de - 12).
Bref, de par sa durée de vie et le fun qu'il dégage, Everybody's Golf se révèle être un excellent investissement. Et une fois que vous y aurez joué, vous aurez une toute autre vision de ce sport.

Wolfen,
« Hurry up ! »

Avis suite

ELWOOD : « Excellentissime ! Everybody's Golf est le nouveau cauchemar des bouclages, l'empêcheur de travailler... un véritable substitut de travail ! Il tourne non-stop à longueur de journée à la rédac', et déchaîne les passions. Très simple d'accès (j'ai même battu Wolfen, - 6 à - 5, lors de notre première confrontation, alors qu'il connaissait le jeu par cœur !), hypermignon et diaboliquement accrocheur, ce titre est une bombe dans son genre. À la fois complet et accessible, il a réussi la prouesse de convertir bon nombre de joueurs au golf. On aime ou on déteste, mais dans tous les cas, Everybody's Golf ne laisse pas indifférent ! »
CHON : « PGA sur SNES et Pro Link sur Mac sont les seuls titres de golf auxquels j'ai joué. Depuis j'ai un peu lâché l'affaire, sans doute par lassitude... Mais avec l'arrivée d'Everybody's Golf, je me suis remis à taper dans la petite balle dure. Graphismes rondelets et mignons, réalisme, prise en main rapide... ce titre a tout pour plaire. C'est vraiment le "golf de tout le monde". Allez Leflou, viens par ici c'est l'heure de ta leçon. »

EVERYBODY'S GOLF

développeur	CAMELOT
éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	SIMU. DE GOLF
joueur(s)	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	ASSEZ FACILE
durée de vie	EXCELLENTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 97%

en résumé

Par sa réalisation de qualité et sa simplicité de prise en main, cette simulation de golf pourrait bien susciter des vocations.

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

94%

GRAPHISME — 90%
Décors somptueux. Personnages à tendance hydrocéphale, mais bon...

ANIMATION — 90%
De nombreuses caméras et des effets visuels dynamisent l'animation.

SON — 80%
Une musique par parcours ; on s'en lasse à l'usage.

JOUABILITÉ — 96%
L'interface ergonomique et instinctive est le point fort du jeu.

Concours

Jouez et gagnez

36.15 Player One

ou 08 36 68 77 33

94%

Gagnez des jeux Everybody's GOLF™

Enfin un jeu de golf pour tous !

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation™

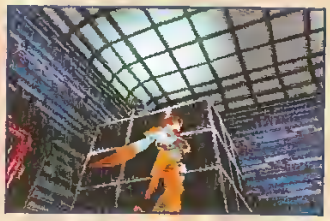
et «PlayStation» sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. SCEE est une marque de Sony Corporation
© 1997 1998 Sony Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés.

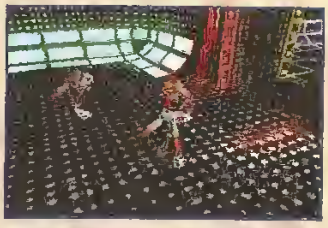
BURNING RANGERS

Saturn

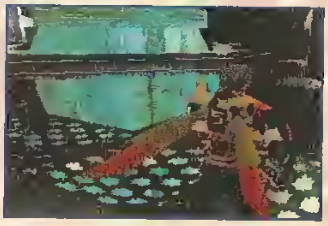
Par le passé, les jeux mettant en scène des pompiers n'ont jamais brillé par leur qualité et leur richesse. Burning Rangers vient mettre un terme à cette médiocrité, en proposant une action musclée et variée !

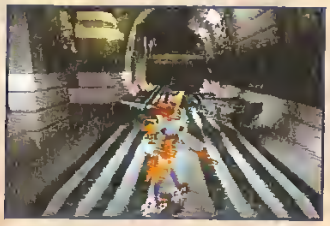
La vie de sapeur-pompier n'a jamais été de tout repos. Celle de sapeur-pompier futuriste encore moins ! Burning Rangers vous permet d'incarner un de ces intrépides agents. Futur oblige, vos combinaisons sont équipées de jet-pack afin de pouvoir atteindre sans dommage les endroits les plus inaccessibles. Vous êtes également muni d'un pistolet à eau, particulièrement puissant, qui peut être utilisé de deux façons. La première consiste à tirer une salve sur les foyers (notez que vos tirs sont assistés, détail très intelligent car dans le feu de l'action, c'est loin d'être toujours facile). Quant à la seconde, elle permet de concentrer votre tir, ce qui donne lieu à une déflagration. Les foyers atteints s'éteignent alors d'un coup. Il faut également penser à collecter des diamants ; c'est essentiel pour vous protéger du feu et secourir les victimes (chacune d'elles est mise hors de danger contre cinq diamants consommés). Toutes les « manœuvres » sont presque automatiques. Résultat, on se concentre uniquement sur l'action ; c'est là une très bonne chose.

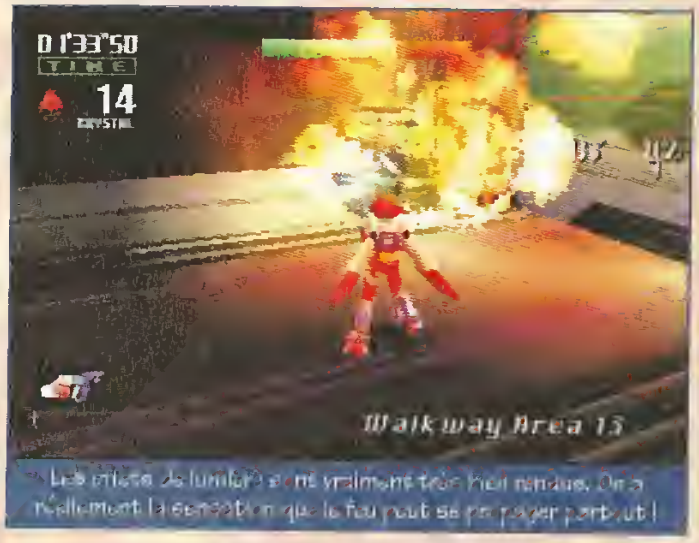




ENTRAÎNEMENT INTENSIF
Avant de plonger dans l'action, le passage par le mode Entraînement (bien conçu et didactique) est OBLIGATOIRE.





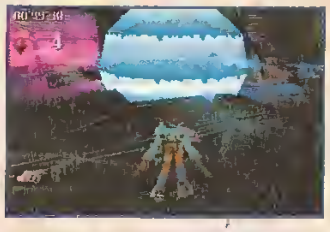


Les effets de lumière sont vraiment très bien rendus. On a réellement la sensation que le feu peut se propager partout !

BURNING RANGERS

ARROSEZ LA PLANTE

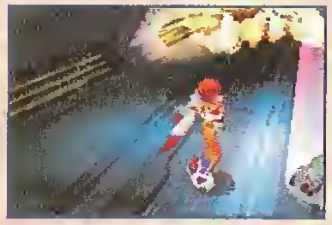
Contre les ennemis coriaces comme cette plante, le jet d'eau sera plus efficace si vous le concentrez un peu (comme dans R.Type). Une bonne manière de calmer la soif !



Sous l'eau... pas de feu, mais alors au-dessus qu'est-ce que ça chauffe !

Burning Rangers a du charisme : l'action trépidante, les bruitages, les explosions vous plongent immédiatement dans l'ambiance. Le jeu alterne scènes de plate-forme, de tirs et d'orientation (sans carte). C'est parfois dur et même confus, mais franchement l'ensemble fonctionne vraiment bien. Nous sommes en face d'un jeu nerveux, speed et bien réalisé. Presque un sans faute, si l'on excepte « l'oubli » de traduction, qui l'empêchera sûrement de faire un carton !

Leflou,
le feu au derche.



CHAUDE JOURNÉE !

Il vous faudra de l'audace et du courage pour affronter les dizaines de foyers explosifs, récupérer les diamants et secourir les malheureux coincés dans les flammes.

développeur
SONIC TEAM
éditeur
SEGA
textes
ANGLAIS
genre
SIMU. DE POMPIERS
joueur(s)
1
sauvegarde
PASSWORD/PILE
continue
LIMITÉ
difficulté
DIFFICILE
durée de vie
BONNE
prix

89%

PLAYER FUN 87%

en résumé

Burning Rangers est LE meilleur jeu de « pompiers » réalisé à ce jour. L'action est trépidante, malheureusement, c'est en anglais...

« Why ze jeu is not traduit ? »

Burning Rangers possède un gros, un très gros défaut qui l'empêchera certainement d'obtenir le succès qu'il mérite. Ce défaut n'est pas inhérent au jeu mais plutôt à la négligence de Sega France, qui n'a pas jugé utile de traduire les voix en français. Détail gênant dans la mesure où une voix vient en permanence ponctuer l'action et vous guider dans les complexes labyrinthiques en flammes. Alors oui, une traduction (ou même un sous-titrage) aurait vraiment été bienvenue, même si la qualité exceptionnelle de la diction en anglais et de l'intonation de la voix permettent de comprendre ce qui se passe. Il ne reste plus aux joueurs qu'à s'accrocher et à sortir les dicos, ce qui est aussi une bonne excuse pour jouer sans être embêté par les parents (« tu travailles là ? Ouais, j'fais mon anglais ! »). Voilà, maintenant c'est dit, vous êtes prévenu !

GRAPHISME 93%
Les niveaux sont bien construits, les effets de lumière travaillés.

ANIMATION 88%
Ça bouge bien même dans la panique générale — mais on a vu mieux sur Saturn.

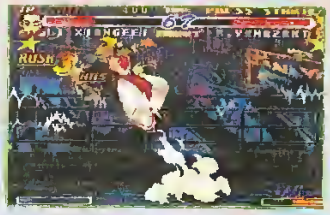
SON 94%
L'ambiance est au top, surtout avec la voix qui guide le joueur.

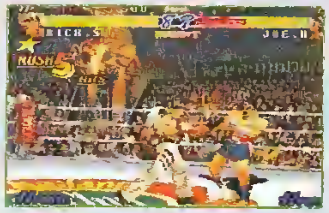
JOUABILITÉ 89%
Délicat à prendre en main — le mode Entraînement est obligatoire, heureusement !

REAL BOUT 2

Neo-Geo

Suite logique de Real Bout Special, cette ultime séquelle de la série des Fatal Fury, apporte son lot de nouveautés, mais surtout met le mythe à la portée de tous... En arcade, du moins !





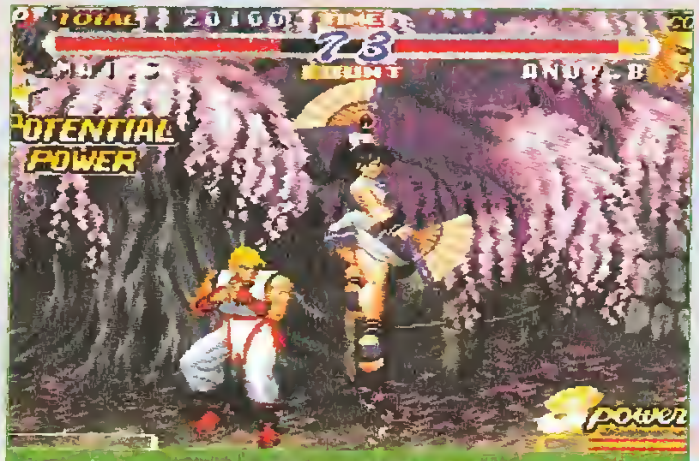
LES NOUVEAUX VENUS

Ces deux personnages apportent de vraies nouveautés au jeu. Xiang Fei, la petite chinoise, possède quantité de coups très « secs » et d'enchaînements élaborés.
Rick, lui, n'utilise que ses poings pour se battre. Il possède une esquive très utile, et des « dash » brutaux.

Si vous nous lisez régulièrement, vous commencez à connaître la série des Fatal Fury (à moins que vous ne soyez déja des pros). Disons tout net que Real Bout 2 est sans conteste le meilleur jeu de combat en 2D jamais créé — désolé pour les puristes de Street Fighter. La série des Fatal Fury a été la seule à réellement innover et introduire des concepts intéressants, des personnages résolument fun et des effets spéciaux jamais vus auparavant. En fait, après avoir tellement amélioré Fatal Fury III, ajouté autant de coups spéciaux, contres et Fury, les concepteurs ont décidé de retourner aux sources de leur création : un pro-

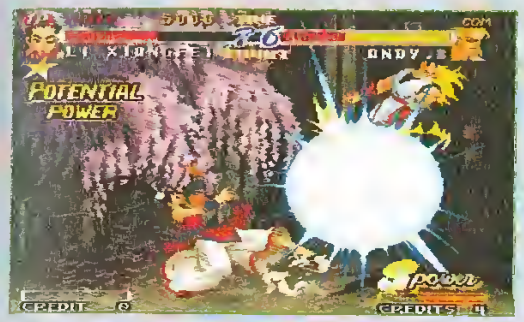
Théorie de l'évolution

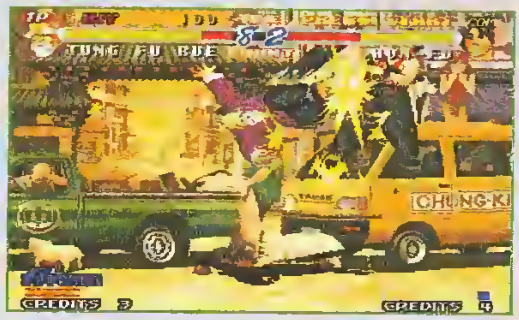
Il est vrai que nous avons affaire au septième volet de la saga Fatal Fury, ce qui n'est pas rien... J'entends déjà les détracteurs des jeux de baston à rallonge se déchaîner sur les suites sans intérêt et tout le tintouin ! S'ils y jouaient un tant soit peu, ils se rendraient compte que l'intérêt d'un jeu de combat repose essentiellement sur le duel entre deux joueurs, et qu'on doit y jouer sur le long terme pour faire de réels progrès. C'est pourquoi les suites sont attendues comme une bénédiction par les fans, qui découvrent de nouveaux coups, donc de nouvelles tactiques de combat qui viennent s'ajouter à leurs connaissances. Ils peuvent également apprécier la disparition des bugs ou des déséquilibres entre personnages.
Le jeu s'améliore un peu plus à chaque version pour se rapprocher de la perfection. Il est vrai que les désirs des joueurs sont attentivement étudiés par SNK qui n'hésite pas à leur faire remplir des formulaires de doléances (problèmes éprouvés lors des parties, changements exigés pour le volet suivant).

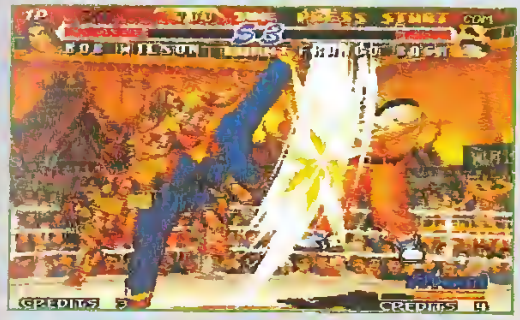


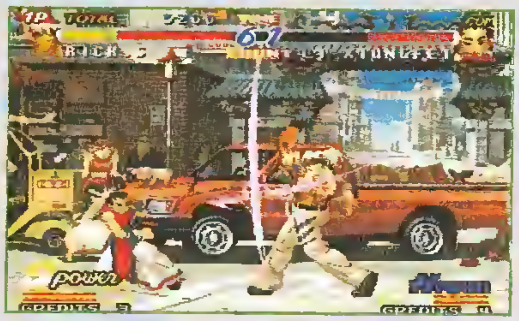
Le système de « plan » a été repensé, la puissance des différents coups spéciaux rééquilibrée. Et de nouveaux coups sont apparus !

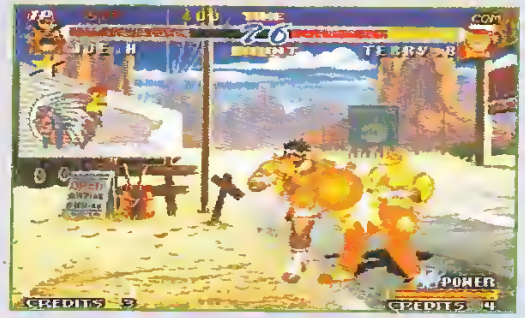
REAL BOUT 2











DES HÉROS POUR LA CASTAGNE !

Vingt-deux personnages, ça en fait du monde : des styles différents, des coups originaux, des contres inattendus et bien sûr, des Fury épatantes. Heureusement, l'esquive est là, et le deuxième plan permet d'éviter les assauts les plus violents.

BONUS PLUS

Il existe un personnage caché, nommé Alfred, qui fait son apparition après le boss de fin. À la condition toutefois d'avoir réalisé un sans faute, et avec l'obligation de « finir » vos adversaires, à l'aide d'une Fury, au moins sept fois (ou cinq fois avec une « Potential Power Fury »).

développeur	SNK
éditeur	SNK
textes	ANGLO-JAPONAIS
genre	COMBAT
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	CARTE MÉMOIRE
continue	4
difficulté	ASSEZ DIFFICILE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

94%

PLAYER FUN 97%

En résumé

Un concept éprouvé, une jouabilité intuitive et sans faille, des personnages attachants : le meilleur jeu Neo-Geo à ce jour.

jet de jeu de baston jouable par tous, et néanmoins très technique. Real Bout 2 est le fruit de ces efforts faits pour simplifier la gestion du jeu. Les combinaisons de coups beaucoup trop longues ou trop puissantes ont été suprimées — on peut à la rigueur enchaîner quatre ou cinq coups, mais pas plus. Les boutons ont chacun une fonction claire et immuable. L'esquive a été repensée pour être intégrée à l'attaque ; elle permet d'exécuter des enchaînements pas trop meurtriers. Les Fury sont bien moins puissantes qu'auparavant, et un peu plus difficiles à placer correctement. C'est paradoxalement une bonne chose car cela empêche de baser toute sa tactique sur un seul et unique coup. Enfin, les manipulations sont très simples à effectuer même pour les novices.

Espérons que ce jeu plein de bonnes choses sera rapidement adapté sur nos consoles habituelles, car sur Neo le prix de la cartouche est toujours aussi prohibitif !

Reyda

GRAPHISME	87%
Beau dans l'ensemble, mais des décors un peu ternes.	
ANIMATION	93%
Très réussie ! Décomposition des coups, et mimiques travaillées.	
SON	89%
Musiques inégales, mais l'ambiance y est. Voix et effets excellents.	
JOUABILITÉ	97%
Inégalable dans le domaine de la baston. Ni plus, ni moins.	

Le choix et les prix, l'échange de vos jeux sans vous ruiner, les reprises de votre

STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

En juin, c' est la fête !!!
Pour la Coupe du Monde,
STOCK GAMES vous offre
des tonnes de cadeaux,
des promos sur l' occaz ...

Console Playstation +30F de Bon d' achat* 990 Francs

GRAN TURISMO
Course de voiture temps réel
Texte en francais
Dispo debut mai

STOCK PLAYSTATION : 1390 Francs
Console Playstation
+ GRAN TURSIMO + Carte Mémoire

Faites modifier votre Playstation !!!
Pour avoir une Playstation Multistandard pour jeu FR-US-JAP, Penser STOCK GAMES
Modification Playstation + le cable RGB péritel (meilleure qualité d' image) pour 149 Francs !!!
Pour plus de renseignement, nous téléphoner au 01 46 33 07 83

PLAYSTATION Neufs

CABLE RGB PLAYSTATION	59 F
MEMORY CARD OFFICIELLE	129 F
JOYOFF. ANALOG DOUB VIBRANT	199 F
GRAN TURISMO	349 F
NEED FOR SPEED 3	329 F
ROAD RASH 3D	349 F
ALUNDRA	349 F
RESIDENT EVIL 2	349 F
RASCAL	329 F
ONE	329 F
ARMORED CORP	329 F
PRO PINBALL 2	329 F
PAX CORPUS	329 F
COUPE DU MONDE 98	329 F
CIRCUIT BREAKERS	329 F
FORSAKEN	329 F
GEX 3D	329 F
BLOODY ROAR	219 F
DEAD OR ALIVE	329 F
BUST A MOVE 3	249 F
RIVEN	399 F
TEKKEN 3 (JAP)	369 F

GAMME PLATINIUM	
DIE HARD TRILOGY	169 F
WIPE OUT 2097	169 F
CRASH BANDICOOT	169 F
TRACK AND FIELD	169 F
MICROMACHINE V3	149 F
SOVIET STRIKE	169 F
PORSCHE CHALLENGE	149 F
RIDGE RACER REVOLUTION	169 F
DESTRUCTION DERBY 2	169 F
TEKKEN 2	169 F
SOULBLADE	169 F

PLAYSTATION Occasions

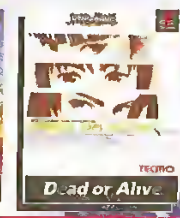
PLAYSTATION + 1 Jeu au choix à 99 F	799 F
JOYPAD PSK	69 F
ALERTE ROUGE	199 F
AGILE WARRIOR	99 F
AIR COMBAT	99 F
AIR COMBAT 2	199 F
ACTUA SOCCER	99 F
ACTUA SOCCER 2	199 F
ADIDAS POWER SOCCER	99 F
ADIDAS POWER SOCCER 2	199 F
ADVENTURE OF LOMAX	199 F
AGILE WARRIOR	99 F
ANDRETTI RACING	149 F
AREA 51	199 F
ASSAULT RIGS	99 F
ALIEN TRILOGY	149 F
A IV EVOLUTION	199 F
ALONE IN THE DARK	99 F
ASSAULT RIGS	99 F
BURNING ROAD	149 F
BATMAN FOREVER	199 F
BLOODY ROAR	199 F
BREAK POINT	149 F
BUST AND MOVE 2	149 F
BUBSY 3D	199 F

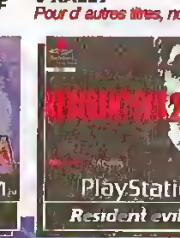
Playstation

COM'N CONQUER	129 F
COLONY WARS	199 F
CYBERSLEED	99 F
CASPER	199 F
CHEESY	149 F
CONTRA	199 F
COOLBOARDER	149 F
COOLBOARDER 2	199 F
CRASH BANDICOOT	149 F
CHRONICLE OF THE SWORD	199 F
DESTRUCTION DERBY 2	149 F
DAVIS CUP	199 F
DESCENT	99 F
DIE HARD TRILOGY	129 F
DARK FORCES STAR WARS	199 F
DARK STALKERS	199 F
DEFCON 5	99 F
DISCWORLD	99 F
DISRUPTOR	199 F
DOOM	149 F
CASTLEVANIA	249 F
COURIER CRISIS	199 F
EXHUMED	199 F
EXPLOSIVE RACING	249 F
EPIDEMIC	149 F
EKCALIBUR	199 F
EKTREME PINBALL	149 F
FIFA SOCCER 96	69 F
FADE TO BLACK	99 F
FIFA SOCCER 97	99 F
FIFA SOCCER 98	199 F
POWER BOAT	249 F
FORMULA ONE 97	249 F
FINAL FANTASY VII	199 F
FIRE STORM	99 F
FIRE AND KLAW	149 F
FIGHTING FORCE	249 F
FINAL DOOM	199 F
GEX	149 F
G POLICE	249 F
GOAL STORM	99 F
GUNSHIP	149 F
HERCULE	249 F
HI-OCTANE	69 F
HEXEN	199 F
INDEPENDANCE DAY	199 F
IRON AND BLOOD	149 F
IN THE ZONE	99 F
JET RIDER	149 F
JOHNNY BAZOOKATONE	99 F
JONAH LOMU RUGBY	199 F
JURASSIC PARK 2	199 F
JUMPING FLASH	99 F
JUMPING FLASH 2	199 F
KILEAK THE BLOOD	99 F
KING'S FIELD 2	149 F
L' ODYSSEE D' ABE	199 F
LOADED	99 F

RE-LOADED	149 F
LEGACY DF KAIN	99 F
LONE SOLDIER	99 F
LOST VICKING 2	199 F
MAGIC CARPET	99 F
MICKEY WILD ADVENTURE	149 F
MARVEL SUPER HEROES	199 F
MORTAL KOMBAT 3	99 F
MOTOR TOON 2	199 F
MDK	199 F
MOTORACER	199 F
NBA LIVE 97	149 F
NEED FOR SPEED 2	199 F
NBA JAM T.E	99 F
NOVA STORM	99 F
NHL FACE OFF	99 F
OVERBLOOD	149 F
ONSIDE SDCCER	199 F
ODDWORLD	199 F
PARAPPA THE RAPPER	199 F
PANDEMONIUM 2	199 F
PDWER SERVE	149 F
PRIMAL RAGE	149 F
PETE SAMPRAS	199 F
RALLY CROSS	199 F
RIOD	149 F
RISK	199 F
RAPID RACER	199 F
FORMULA ONE	99 F
RETURN FIRE	149 F
RESIDENT EVIL	199 F
RAGING SKIES	149 F
2XTREME GAMES	199 F
SHELL SHOCK	99 F
SPACE HULK	149 F
STAR GLADIATOR	149 F
SENNA KART DUEL	199 F
SUIKODEN	149 F
STREET FIGHTER ALPHA 2	149 F
STREET FIGHTER EK	199 F
SPOT GDES TO HOLLYWOOD	149 F
STAR FIGHTER 3000	99 F
SAMOURAI SHODOWN	199 F
SPACE JAM	149 F
SPACE HULK	149 F
SPIDER	149 F
TETRIS PLUS	199 F
TOSHINDEN 2	149 F
TEKKEN 2	149 F
TOMB RAIDER 2	199 F
TOCA TOURING CAR	199 F
THEME HOSPITAL	249 F
VANDAL HEARTS	149 F
WARHAMMER	149 F
WARCRAFT 2	199 F
WORMS	149 F
V RALLY	199 F

Pour d' autres titres, nous consulter





Megadrive

CONS. MEGADRIVE	179 F				
JOYPAD D' ORIGINE	39 F	TAZ MANIA	69 F	SPIROU	149 F
SONIC	39 F	RISE OF THE ROBOT	99 F	SONIC & KNUCLES	149 F
SPACE HARRIER 2	69 F	TERMINATOR 2	99 F	MR NUTZ	149 F
HANG ON	69 F	SONIC 2	99 F	LE ROI LION	149 F
COOL SPOT	69 F	ECCOTHEDOLPHIN2	99 F	URBAN STRIKE	149 F
JAMES POND 2	69 F	ETERNALCHAMPION	99 F	LAND STALKER	149 F
FIFA SOCCER	69 F	FLASHBACK	99 F	VIRTUA RACING	199 F

Super Nintendo

CONS. SUPER NIN	199 F				
JOYPAD D'ORIGINE	59 F	COOL SPOT	99 F	ZELDA	99 F
STARWING	59 F	TINY TOON	99 F	FLASHBACK	149 F
STREET FIGHTER 2	59 F	AXELAY	149 F	LEROI LION	149 F
JURASSIC PARK	99 F	MORTALKOMBAT 2	149 F	ILLUSION OF TIME	149 F
MORTAL KOMBAT	99 F	SIM CITY	149 F	SECRET OF MANA	199 F
STAR WARS	99 F	F ZERO	149 F	DONKEY KONG 3	299 F
PILOT WINGS	99 F	EARTHWORMJIM 2	149 F		

Game Gear

GAME GEAR + COLUMNS	299 F		
SONIC	69 F	ECCO LE DOFFIN 2	99 F
PUTT AND PUTTER	69 F	AXE BATTLER	99 F
DEVILISH	69 F	TERMINATOR	99 F
AERIAL ASSAULT	69 F	BATMAN RETURNS	99 F
G-LOC AIR BATTLE	69 F	WIMBLEDON	99 F
KICK OFF	69 F	WONDERBOY	99 F

Game Boy

GAME BOY POCKET NF	349 F		
GAME BOY + TETRIS	179 F		
MARIO LAND	69 F	MARIO LAND 2	99 F
GREMLINS 2	69 F	KIRBY DREAM LAND	99 F
ROBOCOP	69 F	MEGAMAN 2	99 F
DUCKTALES	69 F	ZELDA	129 F
FORTRESS OF FEAR	99 F	EARTH WORM JIM	129 F
		DONKEY KONG	129 F

Les prix peuvent
* Offr

JUSSIEU CONSO
15 Rue des Ecoles
REPUBLIQUE
13 Bd Voltaire 7

ANTONY
29 Av de la Divis
RER B ouve
SAINT GERMAIN
55 Rue de Perle
M° RER St Germe
IVRY
2 Place de l' Egli
M° Mairie d'Ivry

NANTES RAYO
10 Rue des Helles
NANTES
9 Rue J.Jacques
CARHAIX
6 Rue du Gal Lam
FORBACH
6 Avenue de Spic
LE HAVRE
8 Bis Rue André A

STOCK GAMES
Le spécialiste ou
http://www.dusinet.com/
3615
STOCKGA
Nouveau Ser
sur Minitel
Catalogue de
dinogotchi a
Nouveautés,

matériel aux meilleurs prix, Les conseils, Un service réparation rapide.

Revendeurs, contactez-nous

Vous avez un magasin ou vous voulez concrétiser un projet d' ouverture prochaine ?
STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES.
STOCK GAMES, C' EST :
- 30 MAGASINS EN FRANCE -
- IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE DEPUIS 5 ANS -
- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO -
- CENTRALE D' ACHATS PUISSANTE -
Pour plus d' information,
contacter Sébastien au 01 44 07 04 61

NOUVEAUX

CANNES 64 Boulevard Carnot 06400 Cannes 04 93 360 900
FORBACH 6 Av. de Spicheren 57600 FORBACH 03 87 87 13 93
CHOLET 29 Rue de l' Orangerie 49300 CHOLET 02 41 46 36 68
METZ 58 Passage Serpenoise 57000 METZ 03 87 36 63 63

Nintendo 64

LE PACK NINTENDO : 1490 F
Console Nintendo 64
+ Mystical Ninja +
CARTE MEMOIRE

NINTENDO 64 Neufs

JOYPAD D' ORIGINE	169 F
MEMORY CARD N64 256K	79 F
VIBREUR + MEMO 256K	149 F
ACTION REPLAY N64	369 F
MARIO 64	369 F
WAVE RACE 64	369 F
MARIO KART 64	369 F
YOSHI'S STORY	369 F
GOLDEN EYE	429 F
PILOTWINGS	429 F
FORSAKEN 64	479 F
TETRIS SPHERE	479 F
FIFA 98	479 F
QUAKE 64	479 F
COUPE DU MONDE 98	499 F

NINTENDO 64 Occasions

CONSOLE NINTENDO 64 + MARIO 64	699 F
FIFA 64	199 F
MARIO 64	249 F
BLAST CORP	249 F
WARGODS	249 F
MARIO KART 64	249 F
WAVE RACER	249 F
DIDDY KONG RACING	269 F
SHADOW OF THE EMPIRE	299 F
PILOTWINGS	299 F
TUROK	299 F
HEXEN	299 F
DOOM	299 F
F1 POLE POSITION	299 F
BOMBERMAN 64	299 F
MISCHIEF MAKERS	299 F
SNOWBOW KIDS	299 F
LYLATWARS + VIBREUR	349 F
NAGANO WINTER OLYMPIC	349 F

NINTENDO64

Saturn

SATURN Neufs

SLEEP SLOPE SLIDER	349F
WINTER HEAT	349F
PANZER DRAGON SAGA	349F
ATLANTIS	349F
JOYPAD SATURN	69F
CABLE PERITEL	129F
F. FURY REAL BOUT (Jap)	199 F

SATURN Occaz

SATURN + Daytona	449F
SATURN JAP + 1 jeu	549F

CARTE MPEG	399F
ADAPTATEUR JEU JAPUS	79F
ATHLETE KINGS	199F
COMMAND CONQUIER	149F
DIE HARD ARCADE	149F
DRAGON BALL Z 2	149F
DRAGON FORCE	249F
DOOM	149F
FIGHTERS MEGAMIX	149F
FIFA 97	99F
MAGIC CARPET	99F
MYST	149F
MASS DESTRUCTION	199F
MANX TT	199F
OLYMPIC SOCCER	149F
PANDEMONIUM	149F
PANZER DRAGON 2	149F
RAYMAN	149F
RESIDENT EVIL	199F
SEGA RALLY	99F
SONIC JAM	149F
SIM CITY 2000	199F
SKY TARGET	199F
TOMB RAIDER	149F
SEGA TOURING CAR	249F
TORICO	149F
ULTIMATE MK 3	149F
VIRTUA FIGHTER 2	99F
VIRTUAL ON	99F
WORLD WILDE SOCCER 97	99F
WORLDWILDESOCCER98	199F
WARCRAFT 2	249F

Pour d' autre titres en version Fr, US, ou Jap, nous tel.

SEGA SATURN

Les prix peuvent varier d'une agence à l'autre sans préavis. Photos non contractuelles - Les marques présentées sont déposées. Offre valable dans la limite des stocks disponibles.
* Offre valable uniquement sur les jeux d'occasion à partir de 99 Frs, non cumulable avec carte de fidélité. Nos jeux d' occasions sont testés et garantis 6 mois.

PARIS

JUSSIEU CONSOLES 01 46 33 07 83
15 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine
REPUPLIQUE 01 43 55 78 45
13 Bd Voltaire 75011 Paris M° République

JUSSIEU CD RDM NEO GEO NEC 01 43 25 51 24
13 Rue des Ecoles 75005 Paris M° Cardinal Lemoine
RIVOLI 01 42 74 43 22
32 Rue de Rivoli 75004 Paris M° St Paul / Hotel de Ville

MONTPARNASSE 01 43 35 32 10
4 Rue Campagne-Première 75014 Paris M° Raspail
GARE DU NORD 01 44 63 02 40
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris M° Poissonnière

BANLIEUE

ANTONY 01 46 740 300
29 Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony
RER B ouvert 7jours/7 de 10h00 à 19h30

SAINT GERMAIN 01 30 61 74 50
55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye
M° RER St Germain en Laye

IVRY 01 46 05 72 73
2 Place de l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine
M° Mairie d'Ivry

CLICHY 01 47 56 05 64
62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine
M° Mairie de Clichy

LA DEFENSE 01 48 05 85 05
71 Avenue du Fr Wilson 92800 Puteaux
M°-RER La Défense

BEAUVAIS 03 44 11 48 10
Centre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais
(Près du DARTY)

VERSAILLES 01 39 53 30 30
Ctr Com Les Manèges 78000 Versailles
ouvert 7jours/7 RER C Versailles R.G

CLAMART 01 40 85 00 55
Rue Pietonne 92140 Clamart
ouvert 7jours/7

ENGHIEN 01 39 64 36 52
52 Rue du Gnl De Gaulle
95880 Enghien les Bains

PROVINCE

NANTES RAYON MANGA 02 40 48 53 12
10 Rue des Halles 44000 Nantes

NANTES 02 40 49 13 14
9 Rue J.Jacques Rousseau 44000 Nantes

CARHAIX 02 98 93 74 84
5 Rue du Gal Lambert 29270 Carhaix

FORBACH 03 87 87 13 93
6 Avenue de Spicheren 57600 Forbach

LE HAVRE 02 35 21 40 47
6 Bis Rue André Albert Huet 76600 Le Havre

CHOLET RAYON MANGA 02 41 46 35 88
29 Rue de l' Orangerie 49300 Cholet

MARSEILLE 04 91 49 27 49
207 rue de Rome 13006 Marseille

GRENOBLE 04 76 36 12 56
13 Rue de la Poste Passage des Dauphins 38000 Grenoble

METZ 03 87 37 37 47
90 en Fournirue 57000 Metz

METZ 03 87 36 63 63
58 Passage Serpenoise 57000 Metz

CANNES 04 93 360 800
64 Boulevard Carnot 06400 Cannes

NICE 04 93 13 00 10
M° Caetellane 21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice

MONTBELIARD 03 81 91 83 77
7 Rue des Fébvres 25200 Montbeliard

MONTPELLIER 04 67 91 37 91
51 Rue Grand Jean Moulin 34 000 Montpellier

REIMS 03 26 47 77 78
29 Rue Chanzy 51100 Reims

STOCK GAMES
Le spécialiste du jeu vidéo
http://www.dualnet.com/stockgames

3615 STOCKGAMES
Nouveau Serveur sur Minitel !!!
Catalogue de jeux, dinogotchi à gagner, Nouveautés, Tips...

BON DE COMMANDE *a retourner à :* STOCK GAMES VPC 3 Rue d' Arras 75005 Paris Tel : 01 46 33 07 83 ou 01 43 29 42 15

JEUX	CONSOLE	PRIX
OU :		
MERCI D' INDIQUER UN JEU DE REMPLACEMENT SI RUPTURE DE STOCK		
Participation au frais de port *		30 F
TOTAL A PAYER		

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____
TEL : _____ Signature :
JE JOINS AVEC MA COMMANDE :
O CHEQUE BANCAIRE O MANDAT LETTRE
O CB N° _____

*Frais de port : jeux 30 f - console : 50 f Contre-Remboursement : rajouter 40 f
Tous nos produits sont expédiés en collissimo 24h/48h

Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d' un droit d' accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

VIGILANTE 8

Si vous aimez l'action, la vraie, que vous êtes fan des séries où l'on se poursuit au volant de voitures déglinguées, que vous adorez le disco (hein Bubu !), Vigilante 8 ne peut que vous accrocher !

Au départ, on se demande quel peut bien être l'intérêt d'un jeu où l'on pilote des voitures et où l'on fait tout, sauf de la course. Wolfen et Chon, interloqués m'ont d'ailleurs posé la question suivante après vingt tours de pistes : « Mais pourquoi y a pas d'arrivée, c'est fou ! » Du calme Wolfen, c'est tout bête. Il n'y a pas d'arrivée parce qu'on n'arrive nulle part avec Vigilante 8. Le seul but est d'exploser les caisses adverses afin d'être seul en lice, parce que mince à la fin, j'ai bien le droit de rouler seul, non ? Vigilante 8 n'a d'autre ambition que celle d'éclater les joueurs en leur proposant de tirer dans tous les coins, ou de voler en prenant un talus à toute berzingue. Ce jeu est purement spectaculaire et jouissif.

Dans vigilante 8, on choisit son perso favori qui, comme les autres, dispose de sa propre caisse. Le joueur élimine donc ses adversaires, tout en remplissant une des missions qui lui est assignée (protéger une base de pétrole, détruire un baraquement...).

Mais la réussite de la mission est moins importante que la destruction des autres voitures. Bref, voilà un principe simple et clair qui permet de se concentrer à 100 % sur l'action. Vigilante 8 dépote un maximum ; seul petit défaut, les combats sont quelquefois confus. Quand ça va mal,

Les bolides se détériorent gravement en quelques coups. Un viseur automatique vous assiste.

Pièces pour réparer la voiture, boucliers et armes de folie : on trouve tout sur les toits des bâtiments !

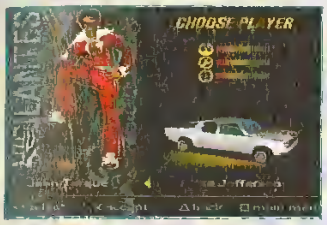
La nuit dans la « city », pas le temps de s'arrêter pour une partie de poker, ici, on roule vite !

Crash Bouuum Huuuu ! ! !

Vigilante 8 fonctionne avec le paddle PlayStation Dual Shock, vous savez le gros paddle, bien lourd avec les deux manettes analogiques qui vibrent. Le pilotage s'en trouve un peu amélioré et le moindre atterrissage chaotique vous vaudra une série de tremblements dans les mains. Chouette, on s'y croit vraiment ! Un petit truc pour augmenter le réalisme : récupérez plein de bouts de féraille rouillée et faites-en un siège. Demandez à un copain de vous secouer violemment à chaque coup que vous recevrez ; vous verrez, l'illusion est parfaite. Vraiment, les jeux vidéo qu'est-ce que c'est chouette alors ! Bon allez, moi j'y retoume casser de la féraille, rentrer dans les gros bus à 200 à l'heure en hurlant comme un gros bœuf ! C'est ça que j'aime dans Vigilante 8, je peux vraiment exploser ma caisse sans remord ! Un peu genre Destruction Derby mais avec des armes en plus. Gniak Gniak ! Allez zou, mission 4 : faire le plein d'essence. M'en fous moi, j'vais l'exploser la station. Ouuuaaaaah !

Sur la neige, il est possible d'emprunter un téléphérique pour monter au sommet de la montagne !

VIGILANTE 8



CRASH

Choisissez le perso au look correspondant le mieux à votre personnalité, puis dégottez-lui quelques adversaires de taille. Enfin, plongez-vous dans une des huit arènes de base pour que la baston commence. Quelques bonnes armes bien placées et vous les atomiserez tous !

Le réalisme de l'environnement plonge vraiment bien le joueur dans l'ambiance.

Une bonne descente en hors piste. On peut aller partout avec ce jeu !

mieux vaut prendre du recul et revenir plus tard dans la bataille. Il est également possible de jouer à deux en split. Dans ce cas, ajoutez quelques ennemis pilotés par la console, pour éviter de vous ennuyer un peu dans ces grandes arènes qui sont proposées. Pour conclure, Vigilante 8 est un petit régal. Certes, ce n'est pas un jeu qui vous scotchera pendant des mois, mais il a l'avantage d'être bien speed et de proposer des parties rapides et nerveuses. Tout ce qui fait qu'un jeu d'action est bon, quoi !

Leflou

Jouez avec le décor. Tout se détruit et des options se cachent sous les débris.

développeur	LUXAFLEX
éditeur	UBI SOFT
textes	FRANÇAIS
genre	COURSE DESTROY
joueur(s)	1 À 2 SIMULT.
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	OUI
difficulté	RÉGLABLE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

90%

PLAYER FUN 90%

En résumé

La qualité des musiques et la « fraîcheur » de l'action rendent Vigilant vraiment marrant, bien qu'un peu confus par moment.

GRAPHISME — 93%
Les bagnoles sont soignées, les décors vastes et variés.

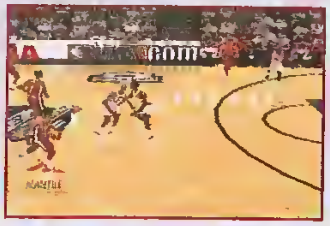
ANIMATION — 88%
Ça bouge bien, mais on a vu plus fluide dans le genre. Rien de gênant tout de même.

SON — 95%
Les ziques se mettent à « donf », les bruitages sont très destroy !

JOUABILITÉ — 89%
Un peu délicat au début ; on apprend vite à maîtriser les commandes.

KOBE BRYANT'S NBA COURTSIDE

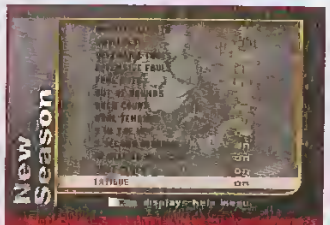
Après la sortie, en février dernier, de NBA in the Zone (de Konami) sur N64, rebaptisé pour l'occasion NBA Pro 98, la concurrence n'aura pas tardé. Et une concurrence de qualité qui plus est, signée Nintendo !



LES VUES

Le jeu en compte sept. Les plus jouables étant selon nous la vue classique (de trois quarts), la latérale, et enfin la vue du ciel (sky), à ne pas confondre avec la vue du dessus, qui s'avère être nettement moins jouable. Enfin, une vue spéciale n'est disponible que lors des dunks, pendant le jeu ou lors du Replay, au choix.

C'est Nintendo, en personne, qui ouvre les hostilités avec Kobe Bryant's NBA Courtside (le jeu est parrainé par la nouvelle vedette des Los Angeles Lakers). À l'instar de Sony et son Total NBA (dont la version 98 est testée dans ce même numéro), le géant nippon montre l'exemple en sortant sur sa machine un soft de qualité qui s'impose comme la nouvelle référence du genre. Première constatation, les graphismes sont superbes, et dénués du fameux flou — présent sur nombre de jeux N64, dont NBA Pro. Comme pour Total NBA sur Play', c'est avec un réel plaisir que l'on plonge dans le mode Replay, et que l'on admire la qualité des textures. L'animation n'est pas en reste ; les mouvements étant très fluides et réalistes. Bref, techniquement le résultat est impeccable, mais ça ne s'arrête heureusement pas là.

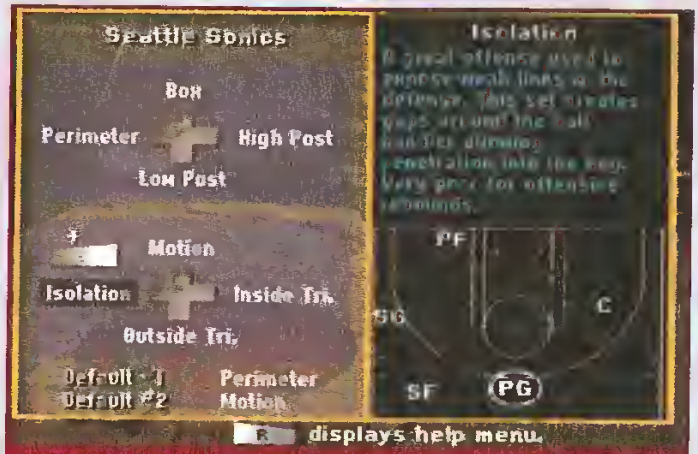


Le menu d'options est très complet, et permet notamment de se constituer un règlement à la carte.

Kobe Bryant's NBA Courtside est très fun, et s'adresse à tous les publics, puristes et néophytes. Il ravira les premiers qui activeront les règles dans leur intégralité, et contentera les seconds qui pourront paramétrer les règles sur mesure. Et pour renforcer l'aspect simulation, sachez que le soft reconnaît le kit vibration.

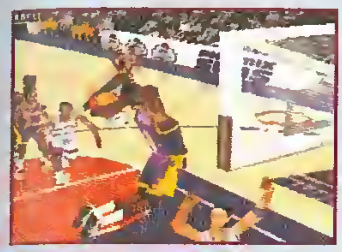
UN TITRE « ÉTALON »

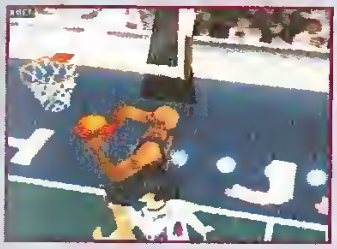
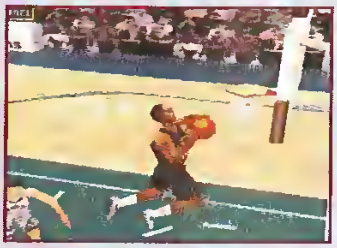
Le jeu à plusieurs est évidemment possible (jusqu'à quatre players dans n'importe quelle configuration), et des menus didactiques concernant les différentes techniques offensives et défensives, permettent de mieux



Le menu Offensive Sets explique bien les avantages et inconvénients de chaque type d'attaque.

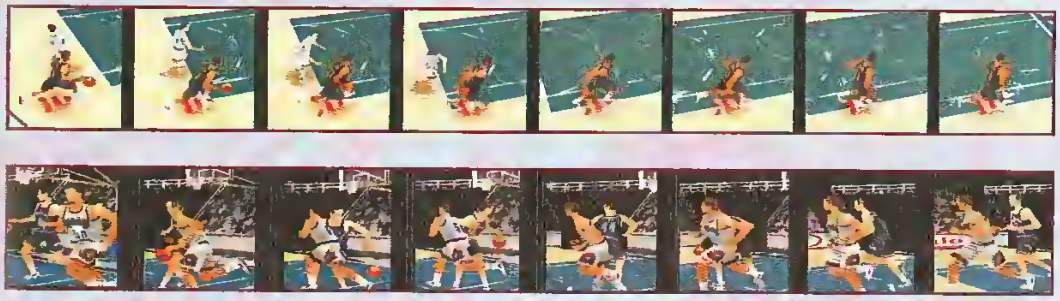
KOBE BRYANT'S NBA COURTSIDE



REPLAYS

Voici quelques clichés tirés du mode Replay. C'est un plaisir d'évoluer dans celui-ci, puisque l'on peut choisir différents angles de caméra. Hélas, il est impossible d'en sauvegarder.



cerner les bases du basket. Cette option, qui ne prend pas beaucoup de place sur la cartouche, apporte un plus indéniable. D'autre part, la tactique est également très importante, car le jeu propose un bel éventail de choix stratégiques avec lesquels vous pouvez composer, en fonction des circonstances de jeu. Enfin, comme tout soft de basket qui se respecte, NBA Courtside est truffé de statistiques en tout genre, que vous pouvez consulter à loisir.

Bref, il ne fait pas l'ombre d'un doute que ce jeu est le meilleur de sa catégorie sur N64, comme l'est Total NBA sur PlayStation. Espérons donc que les éditeurs licenciés ont bien reçu le message de Nintendo : pour sortir un titre de basket sur N64, il faudra désormais être à la hauteur, et faire au moins aussi bien que ce NBA Courtside « maison » !

Chon,
qu'as-tu donc dans ton panier ?

éditeur	NINTENDO
éditeur	NINTENDO
textes	ANGLAIS
genre	SIMU. DE BASKET
joueur(s)	1A4
sauvegarde	MEMORY PACK
continue	NON
difficulté	PARAMETRABLE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

94%

PLAYER FUN 95%

En résumé

Nintendo montre l'exemple avec cette simulation de basket de haute volée. Un titre indispensable pour les accros du genre.

GRAPHISME 94%
La grande classe ; le tout sans effet de flou.

ANIMATION 93%
Elle est rapide et fluide comme il faut.

SON 91%
C'est correct. Commentaires en anglais acceptables.

JOUABILITÉ 94%
Aucun problème. Le kit vibration apporte une touche de réalisme.

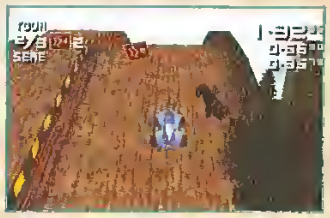
CIRCUIT BREAKERS

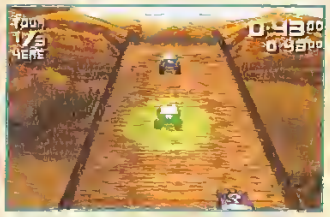
PlayStation

Après Supersonic Racers, déjà fortement inspiré de Micro Machines, Mindscape en rajoute une couche dans le genre « petites voitures et coups de vice », avec Circuit Breakers.

En sortant Supersonic Racers sur PlayStation en octobre 96, Mindscape avait devancé la version Play de Micro Machines, le célèbre hit de Codemasters, devenu un genre à part entière comme Doom ou Tetris. Aujourd'hui, l'éditeur remet ça avec Circuit Breakers, qui reprend exactement le même principe que son prédécesseur. À savoir des courses endiablées au cours desquelles tous les coups sont permis et recommandés, surtout les plus bas.

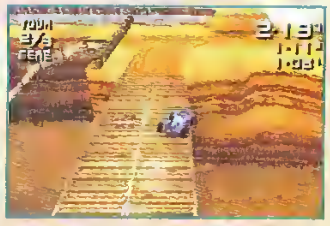
En ramassant les options, vous pouvez modifier un peu le cours des événements, mais celles-ci ne sont pas assez puissantes pour vous assurer la victoire. Pour cela, le plus efficace est encore d'envoyer vos adversaires hors de la piste, de préférence quand la route est au-dessus du vide.





LES OPTIONS

Elles sont présentes sur la piste sous forme d'icônes, et permettent de blaster, accélérer, rapetisser, grossir, etc.



Le jeu à plusieurs est très convivial, et nettement supérieur au mode solo. Mais c'est la loi du genre.

VROUM, VROUM, BOUM !

En mode Un joueur, vous disputez des courses de trois tours. Mais c'est à plusieurs que ce soft se révèle le plus fun et, surtout, le plus convivial. Supersonic Racers pouvait se jouer à huit, mais un zoom arrière altérait un peu la jouabilité. Mindscape est resté cette fois plus conventionnel en

CIRCUIT BREAKERS

RACCOURCIS

Certains raccourcis vous permettent de couper efficacement. Mais toute médaille à son revers, et ces passages sont dangereux. En clair, vous n'avez pas le droit à l'erreur !

Pour dépasser un adversaire, il est vivement recommandé de s'appuyer dessus en passant à la corde.

adoptant le classique mode Quatre joueurs de Micro Machines, qui évite ce désagrément.
Bref, Circuit Breakers n'atteint pas la qualité du hit dont il s'inspire (Micro Machines V3 restant LA référence sur PlayStation), mais il est suffisamment bien réalisé pour que les fans du genre se laissent séduire. Mon petit doigt me dit que ça risque de chambrer ferme dans les chaumières, et que Leflou n'a pas fini de se prendre des taules !

Chon,
la bête noire de Leflou.

développeur: SUPERSONIC
éditeur: MINDSCAPE
textes: FRANÇAIS
genre: MICRO MACHINES
joueur(s): 1A4
sauvegarde: MEMORY CARD
continue: INFINI
difficulté: MOYEN
durée de vie: BONNE
prix: A B C D E F

89%

PLAYER FUN 90%

en résumé

Le principe génial de Micro Machines est une nouvelle fois repris, avec réussite. Indispensable pour les nombreux amateurs du genre.

LES THÈMES

Les circuits sont regroupés en plusieurs thèmes, qui sont autant de décors différents. Les niveaux aquatiques auraient pu être plus soignés, car ils sont limite !

Avis des rois de l'intox

LEFLOU : « Voilà le genre de jeu qui me botte. Seul, c'est déjà pas mal mais alors à plusieurs, c'est franchement drôle. Et ping ! un coup de volant à droite ; paf ! Chon dégringole de la falaise. Ha ha ! Super, vraiment ce jeu. De toute façon, moi, j'aime tous les jeux où je peux faire la nique à Chon, c'est vraiment les plus drôles. N'est-ce pas Chon ? Hein ? Ben, réponds quoi ! Hooo, fais pas la tronche. Allez choisis ton jeu : Bloody Roar, Everybody's Golf ou Circuit Breakers ? (ND Chon : Encore ? T'es vraiment maso !) »
ELWOOD : « Entre Chon et Leflou, les deux zouaves de service qui se tirent la bourre à longueur de journée, il est difficile de jouer à Circuit Breakers. Alors quand les duellistes lâchent leur paddle pour souffler, j'en profite pour prendre leur place. Un petit coup de Circuit Breakers, y a pas à dire : ça détend un rédac' chef en bouclage ! »

GRAPHISME — 88%
Niveaux de qualité inégale. Mais ce n'est pas mauvais dans l'ensemble.

ANIMATION — 90%
Pas de problème, c'est fluide et assez rapide.

SON — 80%
Les musiques et les bruitages sont moyens, mais ça passe quand même.

JOUABILITÉ — 94%
Aucun problème, les tutures sont très maniables et les sensations bonnes.

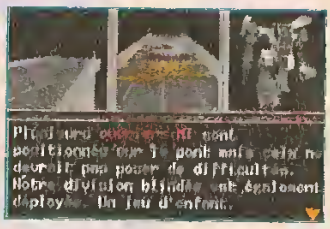
ARMORED CORE

Si vous êtes un fan de gros robots, mechas, walkyries ou « battlemechs » et affiliés, la sortie d'Armored Core devrait être l'occasion de festivités et de réjouissances. Voici enfin un jeu pour vous !

Armored Core vous propose d'incarner un mercenaire, dans une société futuriste, qui doit accomplir diverses missions au service de grandes multinationales : balayer les barricades de grévistes, éjecter les squatteurs d'une usine, ou vider une ville d'opposants politiques. Évidemment, vous effectuez les missions aux commandes d'un robot qui vous appartient, et que vous avez toute liberté de customiser. Ses performances dépendent des éléments que vous lui greffez. Avec votre pécule, vous achetez des membres blindés ou, au contraire, plus légers, ainsi qu'un arsenal impressionnant : sabre-laser, fusil d'assaut ou lance-roquettes... Rien n'est oublié, et la cohérence de l'ensemble doit être judicieusement calculée pour éviter la surchauffe moteur ou la surcharge « pondérale », due à un équipement excessif.

Pendant les missions proprement dites, vous devez faire appel à vos réflexes de pilote et de canonnier pour atteindre votre objectif, qui se résume souvent à la destruction totale de tout ce qui vous entoure. La maniabilité est plutôt bonne, mal-

DESTRÜKTIV KOMMANDO !
Les effets lumineux accompagnant les explosions contribuent à l'ambiance fin du monde.



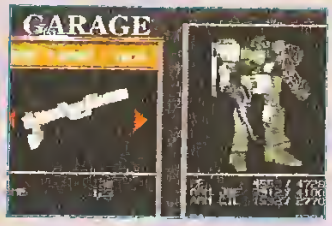
Les détails sur les mechas sont carrément excellents, même lorsqu'on regarde de très près. Une première dans le genre.

ARMORED CORE

développeur
FROM SOFTWARE
éditeur
SONY
textes
FRANÇAIS
genre
ACTION3D
joueur(s)
1A2
sauvegarde
CARTE MÉMOIRE
continue
NON
difficulté
FASTOCHE
durée de vie
COURTE
prix
A B C D E F

GÜTE MEKANIZATION !

Entre deux missions, vous pourrez dépenser des fortunes pour votre mecha chéri. Pensez à l'indispensable, mais aussi aux boosters. Et ne négligez pas la mobilité aérienne.



Le mode Duel (à deux joueurs), en écran splitté, est hélas proche de la catastrophe : écran rikiki et intérêt aussi réduit.

gré l'utilisation de tous les boutons du paddle. Il n'est pas trop dur de s'en sortir vivant, même si au début on rame un peu. Le gros problème, c'est qu'avec une somme d'argent consistante, on peut se mettre à acheter des armes ultra-balèzes. Dès lors, il est quasiment impossible de perdre ! Il suffit d'esquiver de temps en temps les attaques ennemies, tout en bourrinant comme un forcené pour mener à bien toutes les missions. L'intérêt décline pour un joueur normal, mais les fans de mechas seront aux anges.

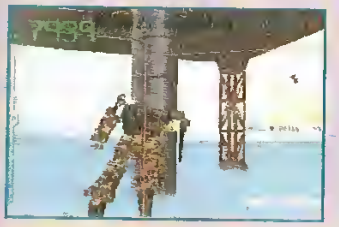
Reyda

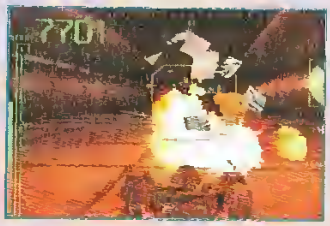
PLAYER FUN 88%

78%

en résumé

Un jeu très bien réalisé, aux concepts intéressants mais, hélas, trop peu approfondis pour séduire tous les publics.





KARNAJE PUNKTE WARIETEE

Les missions sont claires et nettes, comme le nombre d'ennemis à abattre. Remarquez les boss résistants qui vous mènent la vie dure.

Encore en retard !

Armored Core est sorti il y a un an et demi au Japon. L'hiver dernier, le deuxième volet a vu le jour. Plus complet, il propose de nouvelles missions et options pour les machines (radars longue portée, missiles intelligents, jambe à propulsion). De plus, le mode Deux joueurs en duel est amélioré et en plein écran. Bref, le « 2 » est deux fois mieux. Alors pourquoi nous servir le premier volet, à nous autres pauvres Européens, quand les Japonais se délectent depuis six mois avec sa suite ? Lorsqu'on voit d'autres titres comme Bushido Blade ou Tobal, on est atterré par le retard que l'on a sur les mêmes Japonais. Est-on condamné à poireauter une année, voire plus, avant que les jeux soient convertis — sachant que l'opération prend un mois grand maximum sur le plan technique ? Et dire que les grandes compagnies ont le culot de se plaindre de l'import parallèle de jeux...

GRAPHISME 90%
Textures réussies, décors réalistes, ennemis aisément identifiables.

ANIMATION 87%
Quelques problèmes lors des contacts, mais OK pour le reste.

SON 88%
Bonnes ziques, effets sonores plus que convaincants.

JOUABILITÉ 75%
Peu instinctive, mais sa qualité dépend de votre machine !

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 games

Super Nintendo

ASTERIX	149,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00
BATMAN FOR EVER	149,00
CASPER	299,00
DONKEY KONG 1	249,00
FIFA 98	**299,00**
FOREMAN FOR REAL	149,00
F ZERO	149,00
HAGANE	99,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DE LUXE	**299,00**
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00
JUDGE DREDD	149,00
KILLER INSTINCT	99,00
LE ROI LION	299,00
LES SCHTROUMFS	169,00
LUCKY LUCKE	249,00
MARIO KART	**199,00**
MORTAL KOMBAT	99,00
MORTAL KOMBAT 2	169,00
MYSTIC QUEST	129,00
NBA LIVE 97	**199,00**
NHL 96	129,00
OSCAR	99,00
PACK ATTACK	149,00
PLOK	129,00
POWER PIGGS	99,00
PREHISTORIK MAN	99,00
PRINCE OF PERSIA 2	99,00
REAL M	99,00
REVOLUTION X	99,00
SUPER BC KID	149,00
SCHTROUMPFS 2	**249,00**
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	349,00
SPIROU	149,00
STARTRECK DEEP	149,00
STREET FIGHTER 2	**299,00**
SUPER MARIO ALL STAR	249,00
SUPER SOCCER	149,00
SUPER TENNIS	149,00
TERRANIGMA + GUIDE	**399,00**
TETRIS ATTACK	349,00
TETRIS + OR MARIO	249,00
TINTIN AU TIBET	199,00
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	249,00
WARLOCK	129,00
WORLD MASTER GOLF	149,00
WRESTLEMANIA	149,00
ZELDA 3	**199,00**
ZOOP	99,00
• MANETTE ASCII	99,00
• ALIMENTATION SECTEUR	199,00
• PRISE PERITEL	149,00

Megadrive

ALIEN 3 (EUR)	**99,00**
BATMAN FOREVER (EUR)	129,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	199,00
DT ROBOTNIK (EUR)	129,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	149,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00
FIFA 98 (EUR)	**299,00**
FIFA 97 (EUR)	169,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00
J. MADDEN 96 (EUR)	129,00
MICRO MACHINE 97 (EUR)	**199,00**
NBA JAM TE (EUR)	99,00
NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
NBA LIVE 97 (EUR)	169,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	99,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	129,00
PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
REAL MONSTER (EUR)	99,00
REVOLUTION X (EUR)	99,00
ROLO THE RESCUE	99,00
SCHTROUMPS 2 (EUR)	149,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	99,00
TINTIN AU TIBET	**169,00**
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	199,00
• MANETTE FIGHTER 2	69,00

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIJEUX **790 F**

Game Boy

CONSOLE GAME BOY POCKET + SOCCER	**399 F**
CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	**349 F**
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR	**329 F**
GAME BOY CAMERA	**349 F**
IMPRIMANTE	**399 F**

ALIEN 3	99,00
ALLEWAY	169,00
ASTERIX	149,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00
BATMAN FOR EVER	99,00
BRAIN DRAIN	**169,00**
BUST A MOVE 2	**249,00**
CASPER	199,00
CUTHEROAT ISLAND	99,00
DAFFY DUCK	**199,00**
DONKEY KONG LAND	199,00
DONKEY KONG LAND 2	229,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00
DRAGON HEART	99,00
DR MARIO	129,00
EARTH WORM JIM	**129,00**
EMPIRE CONTRE ATTACK	**169,00**
F1 RACE	129,00
FERRARI	129,00
FIFA 96	**249,00**
GOLF	129,00
INDIANA JONES	**169,00**
JIMMY CONNORS	**169,00**
JUDGE DREDD	99,00
JURASSIK PARK 2	**249,00**
KILLER INSTINCT	169,00
LE BOSSU DE NOTRE DAME	**249,00**
LE ROI LION	199,00
LES SCHTROUMPS	169,00
LUCKY LUCKE	**199,00**
MARIO ET YOSHI	129,00
MARIO LAND	169,00
MARIO LAND 2	199,00
MARIO PICROSS	169,00
MEGAMAN WORLD	129,00
NBA JAM	99,00
PINOCCHIO	249,00
POP UP	99,00
RETURN OF THE JEDY	199,00
SCHTROUMPFS AU TOUR DU MONDE	249,00
STREET FIGHTER 2	199,00
STREET RACER	169,00
TAMAGOSHI	199,00
TARZAN	149,00
TAZ MANIA	199,00
TENNIS	129,00
TETRIS	199,00
TETRIS ATTACK	199,00
TETRIS PLUS	169,00
TINTIN AU TIBET	169,00
TRACK N FIELD	169,00
TUROK	**199,00**
WARIO LAND	199,00
WAVE RACE	129,00
WWF RAW	149,00
YOSHIES COOKIES	169,00
ZELDA	99,00
• ECRAN GB	35,00
• LOUPE AVEC LUMIERE	79,00
• BATTERY PACK (GB POCKET)	99,00

3DO

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00
BATTLE SPORT	99,00
CASPER (NTSC)	99,00
CORPSE KILLER	69,00
CRIME PATROL	99,00
DOOM	99,00
FIFA SOCCER	99,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00
FLYING NIGHTMARE	99,00
HELL	99,00
IMMERCENARY	69,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00
IRON ANGEL	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00
KING DOM	
THE FAR REACHES	99,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00
OLYMPIC GAMES	299,00
PEEBLE BEACH GOLF	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00
QUARANTINE	99,00
RETURN OF FIRE	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SAMPLER 2 +10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
SHOCK WAVE 1	69,00
SHOCK WAVE 2	99,00
SNOW JOB	99,00
SPACE HULK	99,00
SPACE PIRATE	99,00
STAR BLADE	99,00
STATION INVASION	99,00
STELLA 7	69,00
STRIKER	99,00
SYNDICATE	99,00
TOTAL ECLIPSE	69,00
VIRTUOSO	69,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
WING COMMANDER 3	99,00
ZNADNOST	99,00
• MANETTE TURBO 6 BOUTONS	99,00
• MANETTE TURBO 1	99,00
• MANETTE PANASONIC	99,00
• ADAPTATEUR MANETTE SNIN	99,00
• FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM 690 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo

ART OF FIGHTING	249,00
FATAL FURY II	199,00
WORLD HEROES II	199,00

Nec

CD CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Neo Geo CD

→ NEO GEO CD + 1 jeu au choix 2490 F

AERO FIGHTER 2	199,00
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00
ALFA MISSION 2	199,00
FATAL FURY SPECIAL	199,00
FOOTBALL FRENZY	199,00
GALAXY FIGHT	199,00
GHOST PILOT	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	199,00
KING OF FIGHTER 97	**399,00**
LAST BLADE	**399,00**
METAL SLUG 2	399,00
NINJA MASTER	199,00
POWER SPIKES	149,00
PULSTAR	199,00
RAGNAGARD	249,00
SAMOURAI SHODOWN 4	**399,00**
SAMOURAI SHODOWN RPG	399,00
SUPER SIDE KICK 2	199,00
TWINKLE STAR SPRITES	199,00
VIEW POINT	199,00
WIND JAMMER	199,00
WORLD HEROES PERFECT	199,00

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + MARIO TENNIS 299,00

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi : 10h-19h

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS
M° Hôtel de Ville ou St Paul
Lundi au Samedi : 10h-19h

LILLE
2, rue Faidherbe
Lundi au Samedi : 10h-19h
44, rue de Béthune
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi : 10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Lundi au Samedi : 9h30-12h / 14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Lundi au Vendredi : 9h-19h
Samedi : 9h-18h30

PARIS — 12?, bd Voltaire, 75 011 PARIS - M° Voltaire — Tél : 01 48 05 42 88 — Tél : 01 48 05 50 67

PARIS — 35, rue de Rivoli, 75004 PARIS — Tél : 01 40 27 88 44

LILLE — 2, rue Faidherbe — Tél : 03 20 55 67 43 — 43, rue de Béthune — Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI — 35, rue Saint Jacques — Tél : 03 27 97 07 71

VANNES — 30, rue Thiers — Tél : 02 97 42 66 91

ESPACE 3 Games

Playstation

→ **PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD** **1090 F**
→ Volant + Pédalier + montre **449 F** → Pistolet **199 F**
→ Psychopad **299 F** * 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

SOURIS	169,00	MANETTE ASCII	149,00	PRISE PERITEL RGB	99,00
PRO ACTION REPLAY	349,00	RALLONGE MANETTE	99,00	ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	249,00
CABLE DE LIAISON	199,00	MEMORY CARD	99,00	GAME BOOSTER	399,00
MANETTE	129,00	MEMORY CARD 120 BLOCS	199,00	MANETTE DUAL SHOCK	TEL

JEUX USA

FINAL FANTASY VII	199,00
FINAL FANTASY TACTIC	399,00
SAGA FRONTIER	**399,00**

JEUX JAP

BREATH OF FIRE3	449,00
BUSHIDO BLADE 2	**449,00**
EIN HANDER	499,00
FRONT MISSION 2	399,00
GRAN TOURISMO	299,00
KING OF FIGHTER 97	449,00
RESIDENT EVIL 2	299,00
SAGA FRONTIER	349,00
TEKKEN 3	**449,00**
XMEN VS STREET FIGHTER	449,00

JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE	299,00
ACE COMBAT 2	349,00
ACTUA SOCCER 2	299,00
ADIDAS POWER SOCCER 98	**349,00**
AGENT AMSTRONG	299,00
AIR RACE	299,00
ALERTE ROUGE	349,00
ALUNDRA	**349,00**
AMORED CORE	**349,00**
AYRTON SENNA KART 2	349,00
BATMAN ET ROBIN	349,00
BEAST WARS	349,00
BLOODY ROAR	349,00
BROKEN HELIX	249,00
BUSHIDO BLADE	349,00
BUST A MOVE 3	249,00
CAESAR PALACE	349,00
CARDINAL SYN	**349,00**
CASTLE VANIA	299,00
CHILL	299,00
CIRCUIT BREAKERS	369,00
CLOCK TOWER	349,00
COURIER CRISIS	249,00
CRASH BANDICOOT 2	349,00
CROC	349,00
DARK OMER (WARHAMMER 2)	369,00
DEAD BALL ZONE	**369,00**
DEAST WARS	349,00
DEATH TRAP DUNGEON	299,00
DEVIL DECEPTION	299,00
DIABLO	**399,00**
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN	349,00
DISCWORLD 2	299,00
DRAGON BALL FINAL BOUT	299,00
FELONY	349,00
FANTASTIC FOUR	299,00
FIFA COUPE DU MONDE	**399,00**
FIGHTING FORCE	299,00
FINAL FANTASY 7	369,00
FORMULA KART	349,00
FORMULA ONE 97	299,00
FORSAKEN	**349,00**
G POLICE	369,00
GEX 3D	369,00
GRAN TOURISMO	**399,00**
GTA	349,00
HEART OF THE DARKNESS	**349,00**
HERCULES	349,00
HERK'S ADVENTURA	299,00
INDY 500	**349,00**
J. MADDEN 98	369,00
JEREMY MC GRATH SUPER CROSS	**349,00**
JERSEY DEVIL	349,00
JONAH LOMU RUGBY	369,00
KLONOA	**349,00**
KURUSHI	**299,00**
LAST DYNASTY	349,00
LAST REPORT	349,00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	349,00
LITTLE BIG ADVENTURE	299,00
LUCKY LUCKE	**349,00**
M6 TURBO RACING	299,00
MAGIC THE GATHERING	249,00
MARVEL SUPER HEROES	349,00
MATCH DAY 3	299,00
MDK	249,00
MEGAMAN 8	349,00
MEGAMAN BATTLE AND CHASE	349,00
MEN IN BLACK	**369,00**
MIDNIGHT RUN	349,00
MONOPOLY	299,00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	269,00
MOTORHEAD	**369,00**
MOTO RACER	299,00
NAGANO	369,00
NASCAR 98	369,00
NBA LIVE 98	369,00
NEED FOR SPEED 3	369,00
NEWMAN HAAS	**349,00**
NHL 98	369,00
NHL FACE OFF 98	**299,00**
NIGHTMARE CREATURE	299,00
ODD WORLD + PAD	**349,00**
ONE	**369,00**
OVER BOARD	349,00
PANDEMONIUM 2	**299,00**
PERFECT ASSASSIN	349,00
PGA TOUR 98	369,00
PITFAL 3D	**349,00**
POWER BOAT RACING	349,00
POY POY	**329,00**
PREMIER MANAGER 98	**349,00**
PRO FOOT CONTEST 98	349,00
RAPID RACER	349,00
RASCAL	299,00
REBOOT	349,00
RESIDENT EVIL 2	**369,00**
RISK	299,00
RIVEN	429,00
ROAD RASH 3D	**369,00**
ROCK N ROLL RACING 2	249,00
SHADOW MASTER	349,00
SIM CITY 2000	349,00
SNOW RACERS 98	**369,00**
SPAWN	299,00
STAR WARS	**349,00**
STREET FIGHTER EX PLUS + MANETTE	**349,00**
SUPER PANG COLLECTION	**299,00**
SWAGMAN	249,00
TENNIS ARENA	299,00
TEST DRIVE 4	349,00
THEME HOSPITAL	**369,00**
TIME CRISIS + GUN	549,00
TOCA TOURING CAR	369,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD	299,00
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE	**369,00**
TOTAL NBA 98	**299,00**
TRANSPORT TYCOON	299,00
V-BALL	**329,00**
VERSAILLES	349,00
V RALLY	349,00
WARGAMES	**369,00**
WCW NITRO	**329,00**
WORLD LEAGUE SOCCER	369,00
XENOCRACY	**349,00**
X MEN	299,00
X MEN VS STREET FIGHTER	**349,00**
Z	299,00

Promos ... Promos ... Promos

JEUX JAP

BASTARD	199,00
DRAGON BALL Z GT	**199,00**
FINAL FANTASY 7	199,00
MARVEL S. HEROES	149,00
ROCKMAN BATTLE CHASE	99,00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	149,00
BATMAN FOREVER	149,00
BATTLE SPORT	99,00
BLACK DOWN	149,00
BREAK POINT TENNIS	199,00
BURNING ROAD	169,00
BUST A MOVE 2	149,00
COMMAND AND CONQUER	169,00
CASPER	199,00
CRUSADER NO REMORSE	99,00
CRYPT KILLER	169,00
DESTRUCTION DERBY 2	**169,00**
DIE HARD TRILOGY	169,00
DUKE NUKEN 3D	199,00
FADE TO BLACK	169,00
FIFA 97	199,00
FORMULA ONE	**169,00**
GRID RUN	**149,00**
HEXEN	199,00
HI OCTANE	99,00
IRON AND BLOOD	99,00
IRON MAN	129,00
INTERNATIONAL SOCCER DX	199,00
ISS PRO	**169,00**
JURASSIK PARK 2	**199,00**
KILLING ZONE	99,00
MAGIC CARPET	129,00
MICROMACHINE 3V	**169,00**
MORTAL KOMBAT TRILOGY + CARTE MEMOIRE	**199,00**
NBA IN THE ZONE	149,00
NBA IN THE ZONE 2	199,00
NBA JAM EXTREME	99,00
NBA LIVE 97	169,00
NEED FOR SPEED 2	**199,00**
OLYMPIC SOCCER	169,00
PROJECT X2	149,00
RAVEN PROJECT	149,00
RAYMAN	169,00
RETURN FIRE	149,00
REVOLUTION X	99,00
RISE 2 RESURRECTION	99,00
ROAD RASH	169,00
SHOCKWAVE	99,00
SLAM AND JAM 96	99,00
SOVIET STRIKE	**169,00**
SPICE WORLD	**149,00**
STAR WINDER	129,00
SUPER FOOTBALL CHAMP	129,00
THUNDER HAWK 2	169,00
TOMB RAIDER	**169,00**
TOTAL NBA'96	149,00
TRACK'N FIELD	169,00
TUNEL B1	169,00
VANDAL HEART	**169,00**
VIEW POINT	149,00
VIRTUA OPEN TENNIS	99,00
WARCRAFT 2	**199,00**
WIPE OUT 2097	**169,00**
WWF IN YOUR HOUSE	99,00

Saturn version PAL

→ **SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + TOMB RAIDER + 100 F DE BON D'ACHAT* 990 F**

JEUX JAP

DEAD OR ALIVE	399,00
FATAL FURY 3	99,00
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL + RAM	449,00
FATAL FURY REAL BOUT +RAM	**199,00**
KING OF FIGHTER 97 + CARTOUCHE	469,00
LAST BRONX	149,00
SAMOURAI 3 + RAM	199,00
SAMOURAI RPG	249,00
STREET FIGHTER VS X MEN	449,00
TOSHIDEN 2	99,00

JEUX EUROPEENS

ATLANTIS	369,00
BURNING RANGERS	**369,00**
BUST A MOVE 3	249,00
CROC	369,00
DEEP FEAR	369,00
DIE HARD TRILOGY	199,00
DISCWORLD II	199,00
DUKE NUKEN 3D	299,00
ENEMY ZERO	369,00
FIFA 98	369,00
FIGHTER MEGAMIX	**249,00**
FORMULA KART	369,00
FRANKENSTEIN	299,00
HOUSE OF DEATH + GUN	**369,00**
JOHN MADDEN 98	199,00
JURASSIC PARK : LOST WORLD	249,00
LAST BRONX	329,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	199,00
NASCAR 98	369,00
NBA ACTION 98	369,00
NBA LIVE 98	369,00
NHL 98	329,00
PANZER DRAGON SAGA	**369,00**
QUAKE	369,00
RIVEN	369,00
SEGA RALLY	249,00
SEGA TOURING CAR	369,00
SHINNING FORCE 3	369,00
SONIC R	369,00
STEEL SLOPE SLIDER	369,00
SUPER PUZZLE FIGHTER	299,00
WARCRAFT 2	369,00
WIPE OUT 2097	329,00
WORLD LEAGUE SOCCER	369,00
WORLD WIDE SOCCER 98	369,00
WORLD WIDE SOCCER 97	199,00

Promos Européennes

AM	129,00
AREA 51	99,00
BATMAN FOR EVER	149,00
BLACK DOWN	99,00
BLACK FIRE	99,00
BLAZING DRAGON	**99,00**
BUBBLE BUBBLE	169,00
BUG TOO	129,00
BUST A MOVE 2	169,00
CRUSADER NO REMORSE	149,00
DARK STALKER	**129,00**
DAYTONA USA CC	99,00
DEFCON 5	99,00
DOOM	149,00
DRAGON HEART	99,00
FIFA 96	129,00
FIGHTING VIPERS	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00
GEN WAR	99,00
GRID RUN	99,00
HEXEN	**169,00**
IRON MAN	129,00
JACK IS BACK	149,00
MAGIC CARPET	169,00
NBA JAM EXTREME	99,00
NBA LIVE 97	**169,00**
NHL POWERPLAY	99,00
PGA TOUR GOLF 97	**129,00**
REVOLUTION X	99,00
SCORCHER	99,00
SHELL SHOCK	99,00
SKELETON WARRIOR	99,00
SOVIET STRIKE	**169,00**
SPACE HULK 2	99,00
STREET RACER	149,00
THEME PARK	149,00
TOSHIDEN URA	99,00
TRASH IT	99,00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT	99,00

Nintendo 64

NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat* **999 F**

AERO FIGHTERS ASSAULT	**499,00**
AERO GAUGE	**399,00**
BLAST CORPS	399,00
BOMBERMAN	399,00
BUST A MOVE 2	**399,00**
CHAMELEON TWIST	449,00
CLAYFIGHTER 63 1/2	399,00
COBE-BRUYANT-IN-NBA	399,00
CRUS'N WORLD	399,00
DIDDY KONG RAGING	369,00
DOOM	499,00
DUKE NUKEM 64	469,00
EXTREME G	349,00
F1 POLE POSITION	399,00
FIFA 98	469,00
FIFA COUPE DU MONDE	**549,00**
FORSAKEN	**499,00**
GOEMON MYSTICAL NINJA	**529,00**
GOLDEN EYE 007	399,00
HEXEN	399,00
ISS 64	349,00
KILLER INSTINCT GOLD	499,00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS	449,00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	469,00
NAGANO	499,00
NBA HANGTIME	349,00
NBA PRO	469,00
NFL QUATERBACK 98	449,00
NHL BREAKAWAY 98	499,00
QUAKE	**469,00**
RAMPAGE	**449,00**
STARWARS	499,00
SUPER MARIO 64	369,00
SUPER MARIO KART 64	369,00
TETRISPHERE	399,00
TUROK	349,00
WAVE RACE 64	399,00
WAYNE GRETZKY HOCKEY	349,00
WCW VS NWO	**469,00**
WETRIX	399,00
YOSHIES STORY	**429,00**

FORCE PACK VIBREUR	129 F	MEMORY CARD	99 F
VOLANT + PEDALIER	499 F	MEMORY CARD 4X	149 F
RALLONGE MANETTE	99 F	ACTION REPLAY	399 F
MANETTE	199 F	SHOCK WAVE	299 F
		GAME BOOSTER	399 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
dragon ball 3	199
Frais de Port*(jeux 25 F consoles & accessoires 60F - Chronopost 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM TOM : cartouches 40 Frs / consoles 80 Frs

Nom : Lauwrako Prénom : Samuel
N° client :
Adresse : 57 rue de vaudemont
Code Postal : .... Ville : Seclin
Age : 9 ans Téléphone : 0?.??.94 Signature
(signature des parents pour les mineurs)

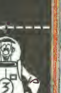
Je joue sur : ☐ SUPER FAMICOM ☐ 3 DO ☐ SATURN ☐ SUPER NINTENDO ☑ MEGADRIVE ☐ JAGUAR ☐ NINTENDO 64 ☐ SUPER NES ☐ NEO GEO ☐ PLAYSTATION

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2,23 F/min)

Mode de paiement : ☐ Chèque postaux ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Mandat Cash
☐ Carte Bancaire N° ....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../.............. Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

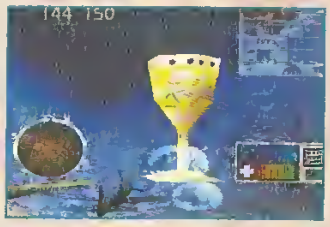
Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles



TREASURES OF THE DEEP

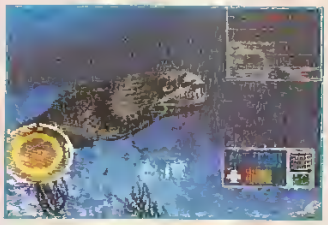
Une fois encore la magie des fonds marins a inspiré des développeurs. Après Aquanaut's Holiday et plus récemment Critical Depth, la sortie de Treasures of the Deep marque l'ouverture de la chasse... aux trésors.

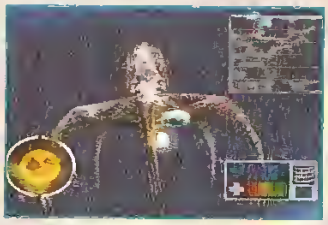
Treasures of the Deep est un jeu difficile à définir. Certains le qualifient de shoot them up, tandis que d'autres y voient un jeu d'aventure. Il est vrai que l'action rappelle Critical Depth sorti en début d'année, puisqu'il est question de batailles sous-marines entre submersibles. Votre tâche consiste avant tout à jouer les pilleurs d'épaves afin de retrouver les trésors perdus de l'Histoire. Et si votre mission première n'est pas forcément de détruire les sous-marins adverses, vous remarquerez très vite que cela pourrait vous faciliter la vie.



LES RELIQUES

Vous devez jouer les pilleurs d'épaves pour la bonne cause : retrouver les trésors perdus avant l'adversaire.





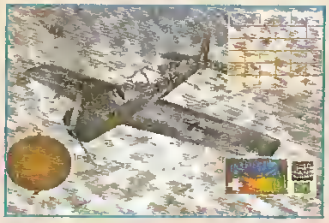
Vous pouvez quitter votre submersible à tout moment. Évitez toutefois de le faire dans les courants violents...

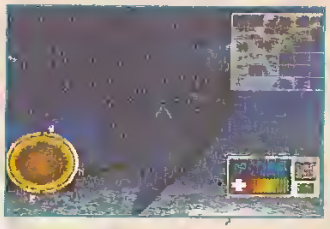
« SOUS-MARRANT »

Après quelques missions simples, destinées à vous familiariser avec les commandes et le riche arsenal de votre submersible, les choses se compliquent. Vos champs d'investigations deviendront vite labyrinthiques avec des portes s'ouvrant à l'aide d'une « clef » ou d'un mécanisme. Les trésors accumulés au fil des niveaux vous serviront à investir dans de nouveaux sous-marins. Vous pourrez alors effectuer des missions à des profondeurs abyssales et y découvrir d'étranges habitants.

LES ÉPAVES

Les fonds regorgent d'épaves différentes. Selon la localisation géographique, il peut être question d'un galion espagnol, d'une galère antique ou d'avions de la Seconde Guerre mondiale.





La mission Shark Attack vous y incarnez un requin et devez bouffer tout ce qui bouge.

Pour la détente, il y a une mission spéciale qui vous est parfois proposée en fonction d'un critère malheureusement non identifié. Vous y incarnez un requin et votre seul but consiste à vous gaver de tout ce qui nage (plongeurs, dauphins, etc.). Techniquement Treasures of the Deep tient la route avec des graphismes de très bonne facture et une animation étonnante. On lui décernera également une mention spéciale pour ses excellentes compositions musicales tout à fait de circonstance.

Wolfen

LA FAUNE SOUS-MARINE

Elle est constituée de nombreuses espèces plus ou moins amicales. La plus menaçante est aussi la plus représentée : il s'agit des plongeurs !

Jetez vous du radar pour localiser l'ennemi. Méfiez vous quand même des grandes concentrations de points orange.

TREASURES OF THE DEEP

développeur	NAMCO
éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	ACTION/AVENTURE
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	VARIABLE
difficulté	MOYENNE
durée de vie	INTÉRESSANTE
prix	A B C D E F

92%

PLAYER FUN 95%

en résumé

Treasures of the Deep est un jeu que n'aurait pas renié Cousteau. Proposant de surcroît un bon challenge, pourquoi s'en priver ?

GRAPHISME 93%
Les fonds marins ne sont pas loin d'évoquer un documentaire du commandant Cousteau.

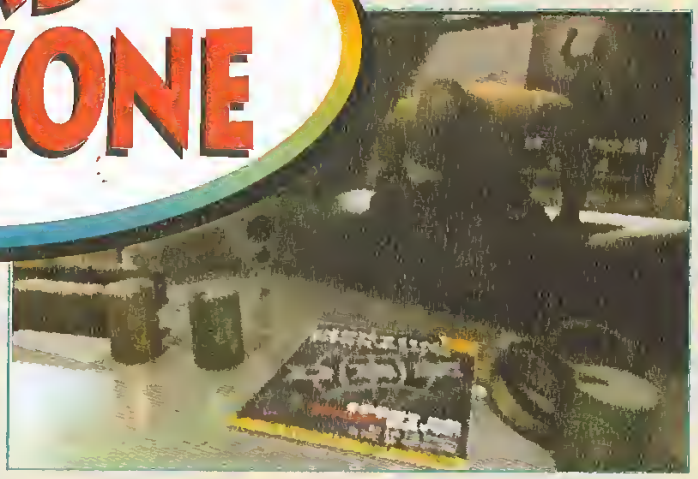
ANIMATION 89%
Rien à dire, c'est propre et beau.

SON 95%
D'excellentes compositions musicales à des lieues de l'immonde techno.

JOUABILITÉ 85%
La richesse de l'inventaire (armes et équipement) rend la prise en main délicate.

DEAD BALL ZONE

PlayStation



Jeu de sport futuriste et violent, dans l'esprit de l'antique Speedball (un foot où l'on cognait fort), Dead Ball Zone arrache les tripes. C'est sûr, il va faire resurgir votre côté bestial et primaire !

Les jeux de sport m'accrochent rarement — j'ai beaucoup de mal à intégrer les règles (hors-jeu, pas cogner sur la tête, etc.). Avec Dead Ball Zone, je retrouve le plaisir du sport où tous les coups sont permis. Je prends la balle, quelques passes rapides, je vise et je shoote comme un « ouf ». Boum ! la balle en métal heurte l'adversaire et l'allonge au sol. Je récupère la balle, continue ma course, shoote encore et marque le but. Nerveux et rapide, DBZ permet de se concentrer sur une seule chose : l'action ! Pas de détour, on cogne l'adversaire pour lui prendre la balle des mains, on le piétine... Pire encore, l'utilisation des armes à feu ou armes blanches est autorisée. Il est ainsi possible d'user de la tronçonneuse, d'une bombe ou du fusil à pompe (pas plus de deux coups par partie), jusqu'au KO, ou même la mort. Votre copain vient de vous mettre un but ? Collez-lui une bastos dans la tête !

Le coup de boule (Triangle + Rond) : efficace et violent. Excellent pour quelques K.O.

Pas assez violent !

Dead Ball Zone est un jeu (presque) doux malgré toute la panoplie de coups vicelards que l'on peut utiliser. Pourquoi ressent-on cette sensation alors qu'on ne fait que se donner des grosses patates dans la tête pour se piquer la balle ? Le manque de bruitages violents y est sans doute pour quelque chose. Ces bruitages sont un peu trop étouffés et le son résultant des contacts avec la balle pas assez métallique. Il manque aussi d'un peu de rapidité dans l'action. Un soupçon de vélocité n'aurait pas fait de mal. En fait, Dead Ball Zone est violent, mais c'est une violence un peu réprimée, contenue, presque froide. Aux antipodes de l'agressivité joyeuse (si, si) d'un Road Rash 3D par exemple. Pour finir, sans passer pour des tarés de jeux vidéo sauvages, on remarquera que cette violence passe vraiment toujours mieux quand elle est au service d'un bon soft. Ce qui était loin d'être le cas, par exemple, dans le fameux Grand Theft Auto, mauvais jeu où la violence était le seul argument pour vendre le produit.

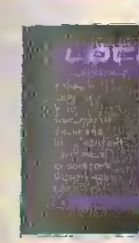
Le choix des équipes est d'abord motivé par la beauté des combis, puis par leurs spécificités (rapidité, force...).

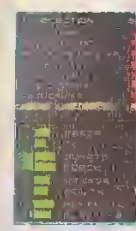
Il est possible de changer la résolution des graphismes. Voici un coup de fusil en haute résolution. Ça fait aussi mal !

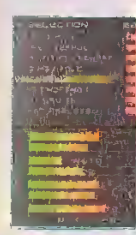
PLUTÔT INSTINCTIF !

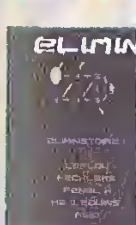
Dead Ball Zone possède des commandes très faciles à intégrer, et qui offrent de multiples actions : un bouton de passe, et un autre pour lancer la balle (avec de l'effet si l'on veut). Par ailleurs, de simples manipulations avec les touches permettent de donner des coups de boule, de piétiner un

Dans l'action, on peut réaliser des figures très belles mais aussi très efficaces. Ici, un superbe shoot sauté.









UNE BON

L'intérêt pr
solitaire, c
suivre précis
de chacun
On compt
nombre de
nombre de bu
que les K.O
joueur... vo
types

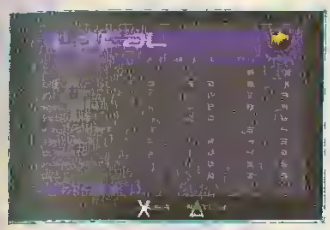
es est
beauté
r leurs
forme...).

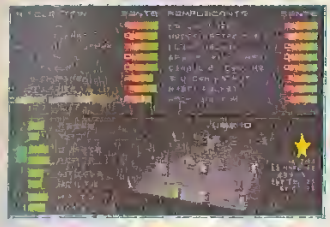
anches est
sible d'user
bombe ou
us de deux
'au KO, ou
in vient de
llez-lui une

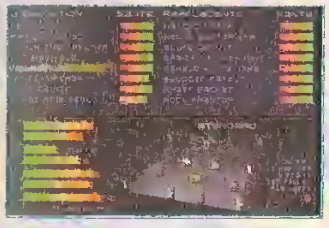
nger la
nismes.
en haute
ssi mal !

TIF !
des com-
grer, et qui
s : un bou-
pour lancer
l'on veut).
nipulations
nt de don-
piétiner un

t réali-
belles
ces. Ici,
auté.



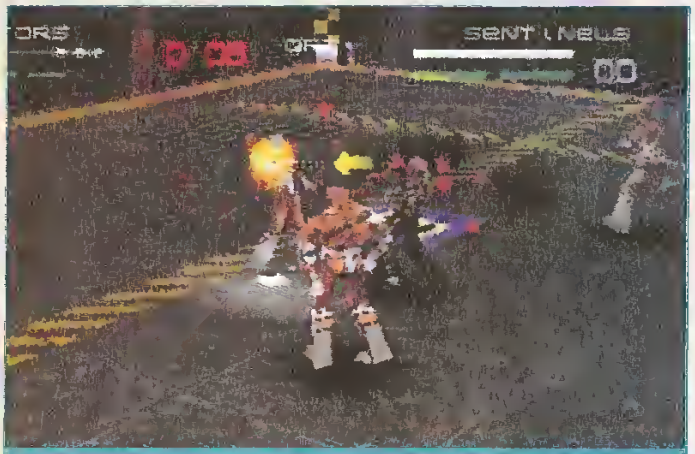




UNE BONNE ÉQUIPE !

L'intérêt principal du jeu en solitaire, c'est de pouvoir suivre précisément la carrière de chacun de ses joueurs. On comptabilise ainsi le nombre de coups portés, le nombre de buts marqués ainsi que les K.O. infligés par le joueur... voire le nombre de types qu'il a tué !

La balle métallique laisse une traînée derrière elle. Pratique pour repérer sans problème sa position sur le terrain.

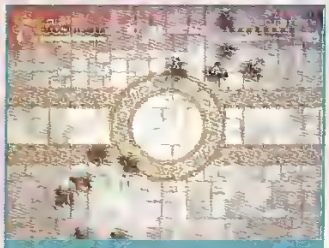


Et hop, un petit coup de tronçonneuse ! Vlan ! De quoi tuer un joueur ou au moins le blesser grièvement.

joueur ou encore de le shooter au gun (on est loin des gentils tackles d'un « simple » jeu de foot !).

Finalement, DBZ ne possède qu'un seul défaut, et pas des moindres, hélas : il est impossible pour deux joueurs de s'affronter tout au long d'un championnat. Mais malgré cela, il demeure un bon jeu, bien jouissif et parfaitement réalisé. À consommer avec rage !

Leflou,
violent en ce moment.



Il est possible de jouer en modifiant l'angle de vue. Ici, une vue de haut, intéressante pour le jeu de passe.

DEAD BALL ZONE

développeur	RAGE
éditeur	GT INTERACTIVE
textes	FRANÇAIS
genre	SPORT/BASTON
joueur(s)	1 A 2 SIMULT.
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

92%

PLAYER FUN 87%

en résumé

Dans la lignée du célèbre Speedball, DBZ est un bon soft, bien jouissif. Dommage qu'on ne puisse jouer un championnat à deux.

GRAPHISME — 89%
Bon choix de couleurs et design techno très sympa.

ANIMATION — 90%
Pas de lézard ! Dis donc, ça devient rare ça !

SON — 87%
Zique techno de base, mais très bonne dans le feu de l'action.

JOUABILITÉ — 91%
Les manipulations sont simples et facilement mémorisables. Parfait !

FORSAKEN

Testé sur PlayStation dans le numéro précédent, Forsaken arrive dans sa livrée N64. Superbe, maniable mais plus technique que ludique, il n'a pas retourné la rédac'... enfin presque pas !

Le but du jeu est simple : dans des labyrinthes en 3D très tortueux, le joueur lutte aux commandes de son vaisseau contre des hordes d'ennemis, pose des bombes dans des complexes futuristes, ouvre des portes à l'aide d'interrupteurs, et latte des boss. En un mot, Forsaken est un pur jeu d'action ! Après un premier niveau de démarrage (très mal conçu au demeurant car trop vaste, le joueur se perd tout de suite), on peut commencer à s'attaquer aux missions suivantes. Premier hic : pas de carte à disposition. Vu la complexité des tunnels, on se demande bien pourquoi ce genre d'option est passée à la trappe. Le jeu à plusieurs (sans un pet au niveau de l'animation même à quatre !) est, quant à lui, un peu ennuyeux — on a du mal à se trouver. On passe alors son temps à collecter des tas d'armes pour n'en utiliser qu'une seule tellement elles se ressemblent toutes. Forsaken possède un autre défaut : la mauvaise conception de ses niveaux dans lesquels on se perd sans cesse.
Finalement, Forsaken sur N64 s'avère très abouti graphiquement, et s'adresse avant tout aux fans de Descent qui sauront apprécier son côté « renversant » !

Leflou,
où suis-je ?

Les niveaux sont les tunnels d'ouvertures et de passages. On s'y perd en un rien de temps.

développeur	IGUANA
éditeur	ACCLAIM
textes	FRANÇAIS
genre	DESCENT-LIKE
joueur(s)	1 A 4 SIMULT.
sauvegarde	MEMORY PACK
continue	AUCUN
difficulté	ARDUE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

87%

PLAYER FUN 75%

En résumé

Magnifique, entraînant... Hélas ces sentiments disparaissent après quelques minutes, le temps de se perdre dans les labyrinthes.

GRAPHISME 91%
Effets de lumière superbes mais labyrinthes « plats » !

ANIMATION 95%
Super fluide, même quand ça blaste à mort.

SON 92%
Très bonnes musiques, et bruitages de circonstances (boum, crash...).

JOUABILITÉ 95%
Bonne utilisation de la manette N64. Rapide à maîtriser.

CREDITS

Economisez 5 F ou recevez une cardass gratuite
pour tout achat d'un manga dans un magasin Score Games. **160**

Recevez un magazine gratuit
Commandez un ancien numéro de Player One ou Ultra Player.
(offre non valable pour les hors-série et les numéros en cours) **675**

Economisez 20 % sur le prix d'abonnement
Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales
6 numéros = 154 F + 770 Crédits Player au lieu de 192 F
11 numéros = 280 F + 770 Crédits Player au lieu de 352 F. **770**

AVEC LES NOUVEAUX CRÉDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

Economisez 20 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 100 F d'achat - voir la publicité dans
le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande). **680**

Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir la publicité dans
le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande). **1 000**

Economisez 100 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 400 F d'achat - voir la publicité dans
le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande). **2 000**

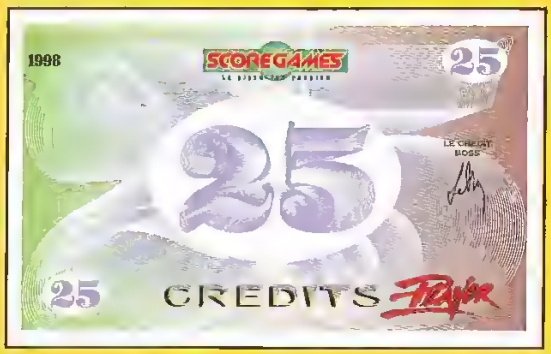
Règlement : **Article 1.** Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans le magazine Player One et les hors-série ainsi que dans les magasins Score Games. **Article 2.** Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player ainsi que dans les magasins Score Games et donnent droit à des avantages. **Article 3.** Seules les demandes complètes seront prises en considération avec nom, prénom, adresse, numero de téléphone, l'offre de votre choix, le nombre de Crédits Player exact et 3 timbres au tarif en vigueur. **Article 4.** A partir du 28 mars 1998, seuls les Crédits Player 1997 et 1998 seront valables. **Article 5.** L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés de l'offre de votre choix (sauf achat de manga et jeu d'occasion), de trois timbres au tarif en vigueur et de vos coordonnées sur papier libre à :
Crédits Player
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex
Les offres prendront effet un mois après réception de votre lettre.

1998
SCORE GAMES
10
10
10 CREDITS Player

1998
SCORE GAMES
10
10
10 CREDITS Player

1998
SCORE GAMES
10
10
10 CREDITS Player


1998
SCORE GAMES
25
25
25 CREDITS Player

1998
SCORE GAMES
50
50
50 CREDITS Player

1998
SCORE GAMES
25
25
25 CREDITS Player

1998
SCORE GAMES
10
10
10 CREDITS Player

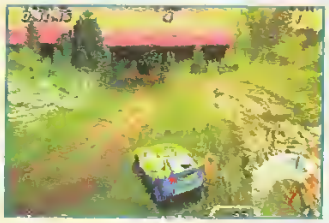
1998
SCORE GAMES
10
10
10 CREDITS Player

1998
SCORE GAMES
10
10
10 CREDITS Player

INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP

Le succès de V-Rally a incité d'autres développeurs à se pencher sur ce type de course automobile. Mais alors qu'il semblait prometteur, IRC s'avère finalement bancal...

IRC est plus un jeu d'arcade qu'une véritable simulation. Un tour de circuit, que dis-je, un virage suffit pour s'en convaincre. La conduite, un peu dans le style de Sega Rally, ne procure pourtant pas les mêmes sensations, à tel point qu'on s'ennuie assez vite. De plus, les différences entre les voitures, si différences il y a, sont imperceptibles. IRC a toutefois l'avantage de proposer plusieurs dizaines de circuits, ce qui laisse présager une longue durée de vie. Malheureusement, les tracés sont tous similaires, ce qui fait qu'on à l'impression d'enchaîner systématiquement les quatre ou cinq mêmes virages (dans un ordre différent) quel que soit le circuit. À noter également l'absence de virage en épingle, ce qui est paradoxal pour un jeu de rallye. Enfin, les départs groupés, et non pas échelonnés dans le temps, sont périlleux du fait de la gestion des collisions désastreuses. Le seul réel avantage d'IRC est de proposer un éditeur de circuits qui permet de créer des tracés délirants.



Wolfen,
déçu.

L'éditeur de circuits constitue la seule agréable surprise du jeu. Son utilisation est plus simple qu'elle n'y paraît de prime abord.

développeur	EUROPRESS
éditeur	UBI SOFT
textes	FRANÇAIS
genre	COURSE AUTO
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	OUI
continue	NON
difficulté	FACILE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

80%

PLAYER FUN 80%

En résumé

On attendait beaucoup d'IRC, et notamment de son éditeur de circuits. En fait, il n'y a que ce dernier qui tienne vraiment la route.

GRAPHISME — **85%**
Les voitures manquent de finesse et les circuits sont répétitifs.

ANIMATION — **76%**
L'animation est rapide à souhait mais la gestion des collisions frise le n'importe quoi.

SON — **70%**
Les bruits de moteurs ressemblent plus à ceux d'une tondeuse à gazon.

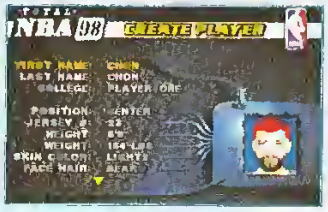
JOUABILITÉ — **90%**
Le jeu est tellement simple d'accès qu'on s'y ennuie vite.

TOTAL NBA 98

PlayStation

La cuvée 98 de Total NBA arrive un peu tard par rapport aux versions précédentes — et en pleine Coupe du Monde de foot qui plus est ! Mais comme il est toujours aussi bon, on lui pardonne.

Quelle idée saugrenue : sortir un jeu de basket alors que tous les regards sont tournés vers le Mondial ! Remarquez, il ne s'agit pas de n'importe quelle simulation : j'ai nommé le « Roi Total NBA », dont le règne se prolonge tranquillement en l'an de grâce 1998. Comme les précédentes moutures, cette version éclabousse de toute sa classe la concurrence sur PlayStation. Pour ce troisième opus, Sony s'est simplement contenté de remettre à jour les données de la NBA (joueurs, transferts, statistiques, etc.), et ne propose donc pas de réelles nouveautés. Son altesse royale semble donc s'assoupir sur ses lauriers, sûre de son pouvoir et de sa pérennité. Mais elle devrait prendre garde, car quelque éditeur jaloux pourrait un jour fomenter un coup d'état, visant son intègre personne. Mais ce n'est visiblement point pour demain, car la vie au royaume de « Basketland » s'écoule paisiblement, et Total NBA !!! est, à l'instar de ses illustres aïeux, très apprécié de ses sujets, les joueurs.



Chon,
« du fromage de chez Mœrel ».

Le mode Replay avec sa caméra manuelle, est toujours aussi agréable. On ne s'en lasse pas et les parties s'éternisent...

PlayStation

TOTAL NBA 98

développeur	SONY
éditeur	SONY
textes	ANGLAIS
genre	SIMU. DE BASKET
joueur(s)	1 A 8
sauvegarde	MEMORY CARD
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	BONNE
prix	A B C D E F

92%

PLAYER FUN 94%

en résumé

Rien de neuf par rapport au cru 97. Néanmoins, Total NBA demeure la référence en matière de simulation de basket sur PlayStation.

GRAPHISME 93%
C'est toujours aussi soigné. Du bon boulot !

ANIMATION 92%
Là encore c'est propre, et les mouvements sont réalistes.

SON 91%
Bruitages et commentaires de bonne qualité.

JOUABILITÉ 94%
Excellente, comme toujours...

Concours

Jouez et gagnez

36.15 Player One

92%

A l'occasion de la sortie du film Wishmaster,

WES CRAVEN

WISHMASTER

PRIEZ

pour qu'il n'exauce jamais vos souhaits.

gagnez des places de cinéma, des jeux Resident Evil 1 et 2 et plein d'autres cadeaux !

Sortie nationale le 10 juin

CARDINAL SYN

Les jeux de baston sont, en principe, le domaine réservé de Reyda. Mais ses premières impressions ayant été mitigées, il valait mieux qu'un amateur d'heroïc-fantasy s'occupe du cas de Cardinal Syn.

Cardinal Syn est un jeu de baston un peu en marge des stéréotypes du genre. Première innovation, les personnages, au cours des combats, peuvent collecter des items tels que des potions ou des armes magiques, qui augmentent momentanément leur potentiel.
L'autre nouveauté réside dans le concept de parade — qui est à prendre au sens littéral du terme. Ainsi est-il inutile de parer en permanence, cela n'a aucun effet : il convient d'effectuer une parade au moment précis où l'adversaire vous attaque. Si le timing est bon, l'attaque est déviée avec, peut-être, une riposte à la clef.
Sur le plan de la réalisation, Cardinal Syn est exempt de tout reproche, et les multiples personnages cachés constituent un bon challenge. Il faut cependant reconnaître que les pros du jeu de baston, à l'image de Reyda, risquent de s'ennuyer.
Bref, Cardinal Syn convient plutôt aux « bastonneurs » occasionnels, fans d'heroïc-fantasy.

Wolfen

développeur	KRONOS DIGITAL
éditeur	SONY
textes	FRANÇAIS
genre	BASTON
joueur(s)	1 A 2
sauvegarde	OUI
continue	INFINI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

85%

PLAYER FUN 90%

en résumé

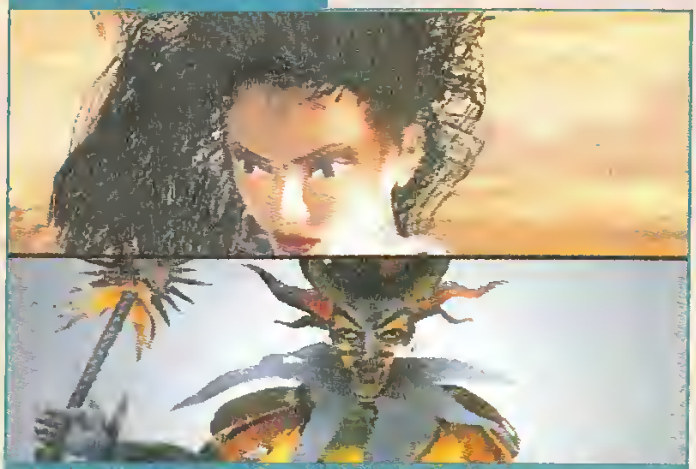
Les développeurs de Cardinal Syn n'ont pas inventé la poudre, mais leur soft tient la route, même s'il est loin d'un Bloody Roar.

GRAPHISME 94%
Design des combattants excellent. La cinématique est à tomber à la renverse.

ANIMATION 92%
L'animation des personnages est irréprochable. Des effets visuels dynamisent l'action.

SON 90%
Les musiques de type « peplum » conviennent tout à fait à ce genre d'ambiance.

JOUABILITÉ 85%
Une jouabilité un peu déconcertante au début, mais on s'y fait vite.



Parfaitement réussies, les séquences cinématiques n'ont rien à envier à celles de Tekken 3 ou de Soul Blade.

Player Station

Les plans et soluces sur PlayStation

Exclusif !

Dans le numéro 1, la démo jouable

GRAN TURISMO™

Le plus grand jeu de course automobile jamais réalisé sur PlayStation !

© 1997, 1998 Développé par Sony Computer Entertainment Inc. Distribué par Sony Computer Entertainment Europe. Tous les concepts, les noms de marques et les images qui y sont associés dans ce jeu sont des marques déposées et/ou sont la propriété de leur détenteur respectif. Tous droits réservés.

les plans complets Resident Evil 2, les meilleurs trucs pour Gran Turismo, des news...

ViteVu

NINTENDO 64
Bust-A-Move 2

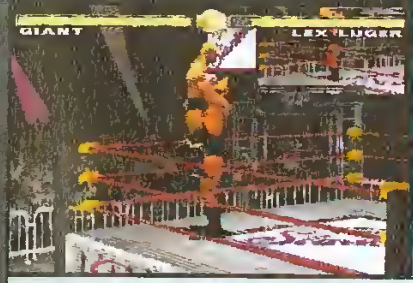
prix 80%

éditeur	ACCLAIM
textes	ANGLAIS
genre	PUZZLE
nombre de joueurs	1A2
sauvegarde	NON
continue	3A9

Revoilà nos sympathiques petits dragons de Bust-A-Move Puzzle Bubble, dans la version N64 du hit de Taito. Je vous rassure, c'est le même jeu que sur PlayStation. La seule différence vient du paddle analogique qui rend le déplacement de la flèche beaucoup plus rapide qu'avec le paddle normal. Déroutant au début, mais diablement efficace quand on en prend l'habitude. Une version pour les seuls fans qui n'hésiteraient pas à casser leur tirelire pour acheter la cartouche. À ce prix-là, on aurait aimé la compil' des n° 1, 2 et 3 de l'arcade, m'sieur Acclaim !

Wonder

PLAYSTATION
WCW Nitro



prix 82%

éditeur	THQ
textes	ANGLAIS
genre	CATCH
nombre de joueurs	1A2
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Les jeux de catch sur PlayStation ne se comptent plus. En revanche ceux qui sont réalisés en 3D temps réel ne sont pas légion. WCW Nitro constitue donc une bonne surprise pour les amateurs du genre, d'autant plus que l'aspect technique ne démérite pas. Graphiquement, ça tient la route et la caméra dynamique est bien gérée. On retrouve toutes les grosses pointures de la discipline, ainsi qu'une horde de personnages cachés. Ce jeu pèche peut-être par une jouabilité un peu simpliste, mais « à sport de bourrin, jeu de bourrin ».

Wolfen

PLAYSTATION
Beast Wars

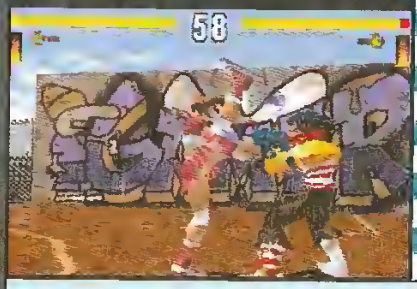
prix 48%

éditeur	HASBRO
textes	ANGLAIS
genre	SHOOT'EM UP
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	NON

Cela faisait longtemps que je n'avais pas vu un jeu avec une superbe intro et rien derrière. Beast Wars est un shoot 3D avec le perso vu de plain-pied. Vous y dirigez un robot qui peut se changer en animal. Ce qui fait penser aux productions japonaises, du type Bioman, avec ses qualités (!) et ses défauts (absence de scénario et mauvaise réalisation). Et les défauts de Beast Wars sont nombreux : le système de lock est prise de tête, la transformation en animal ne sert à rien, les textures sont moches et on s'emmerde dans les niveaux. Si vous voyez Beast Wars, fuyez !

Wonder

PLAYSTATION
VS



prix 58%

éditeur	THQ
textes	ANGLAIS
genre	COMBAT
nombre de joueurs	1A2
sauvegarde	OUI
continue	OUI

Ce « nouveau » jeu ressemble comme un frère à Hiryu no Ken, de Culture Brain, sorti il y a bientôt deux ans au Japon. Les gars de THX auraient-ils racheté le moteur de ce jeu pour créer le leur, ou se sont-ils contentés de modifier les personnages existants ? Toujours est-il que ce jeu « tape » bien en photo et offre un habillage Comics très cool. Malheureusement, il est insipide ! Seuls deux boutons sont mis à contribution, certains combattants (identiques) ne diffèrent que par leur look. Enfin, les musiques sont signées par des groupes amateurs californiens...

Reyda

LES BONS PLANS

Récapitulatif des plans et guides complets parus dans Nintendo Player et Ultra Player.

PLAYSTATION

Adidas Power Soccer	n° 36
Casper	n° 37
Les Chevaliers de Baphomet	n° 39
Crash Bandicoot	n° 38
Fade to Black	n° 37
International Track & Field	n° 36
Lomax	n° 38
Pandemonium	n° 39
Soviet Strike	n° 39
Tomb Raider	n° 38
WipEout 2097	n° 39

SATURN

Discworld	n° 37
The Need for Speed	n° 36
Nights	n° 37
Panzer Dragoon II	n° 36
Street Fighter Alpha 2	n° 39
Tomb Raider	n° 38
Virtua Fighter Kids	n° 38

SUPER NINTENDO

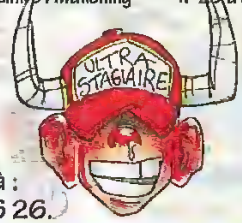
Aero the Acro-Bat (monde 1)	n° 19
Batman Forever	n° 31, 32 et 33
Breath of Fire II	n° 35
Castlevania IV	n° 9, 10 à 14
Donald in Maui Mallard	n° 37
Donkey Kong Country	n° 30
Donkey Kong Country 3	n° 39
Doom	n° 32
Dragon Ball (dossier)	n° 30
Dragon Ball Z 2	n° 22 à 24
Dragon Ball Z Hyper Dimension	n° 39
Earthworm Jim	n° 28 et 29
Earthworm Jim 2	n° 33
F1 Pôle Position	n° 31
Killer Instinct	n° 32
Mortal Kombat 3	n° 33
Prince of Persia II	n° 38
Les Schtroumpfs 2	n° 37
Sim City	n° 32
Super Mario Kart	n° 22 et 23
Super Mario World	n° 4, 7 à 9
Super Mario World (tips)	n° 5
Super Metroid	n° 27
Super R-Type	n° 6
Super Tennis	n° 5
Tintin, le Temple du Soleil	n° 38
Toy Story	n° 35
Yoshi's Island	n° 33, 34 à 36
Zelda III	n° 15 à 19, 20, 21, 24, 26

NES

Bart vs Space Mutants	n° 4
Batman	n° 2
Battle of Olympus	n° 11 à 13
Chevaliers du Zodiaque	n° 6 et 7
Double Dragon II	n° 5
Duck Tales	n° 1
Kirby's Adventure	n° 25, 27, 28 et 30
Life Force	n° 1
Little Nemo	n° 20 à 22
Maniac Mansion	n° 18
Mario Bros 1	n° 2, 3 à 5
Mario Bros 2	n° 3
Mario Bros 3	n° 2, 3, 4, 7 à 10, 13, 14
Megaman 2	n° 3
Megaman IV	n° 14 à 17
Star Wars	n° 8 à 10
TMHT	n° 1
Zelda 1	n° 5 et 6
Zelda 2	n° 1 et 2

GAME BOY

Addams Family	n° 11 et 12
Bart & the Beans Talk	n° 21
Batman	n° 2
Batman 2 - Return of the Jocker	n° 10
Battle Toads	n° 15 et 16
Castlevania	n° 3
Donkey Kong 94	n° 31 à 33
Donkey Kong Land	n° 34
Donkey Kong Land 2	n° 38
Double Dragon	n° 5
DragonHeart	n° 36
Duck Tales	n° 6
Gargoyle's Quest	n° 4 à 8
Gremlins II	n° 7
Kid Dracula	n° 19 et 20
King of Fighters 95	n° 39
Kirby's Dream Land	n° 13 et 14
Megaman	n° 9 et 10
Megaman II	n° 17 et 18
Pinocchio	n° 37
Super Mario Land	n° 1
Super Mario Land 2	n° 22 à 28
Tetris	n° 8
TMHT : Fall of the Foot Clan	n° 4
Toshinden	n° 35
Zelda Link's Awakening	n° 28 à 30



Pour commander un ou plusieurs numéros de Nintendo Player et/ou Ultra Player (à partir du n° 28), retournez ce bon à découper accompagné de votre règlement à :
Bii - Anciens n° NP ou UP - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Tél. : 03 44 69 26 26.

Oui ! je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivant(s). J'ajoute les frais d'envoi : 7 F par exemplaire

Numéros	Prix unitaire	N° commandé(s)	Total + frais d'envoi (7F par exemplaire)
1 à 29	30 F		
30 à 39	32 F		

Au-delà de 13 numéros nous consulter au 03 44 69 26 26. Le numéro 25 comportant une K7 vidéo est à 32 F.
Attention ! Les numéros 2, 5, 6, et 7 sont épuisés.

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Signature obligatoire*
* des parents pour les mineurs.

Délai d'expédition : 4 semaines.

Après quatre ans passés à « Player One », dont trois à m'occuper des Trucs en Vrac, je vais « voir ailleurs si j'y suis » ! Quand je pense à tous ces cheats mode, mots de passe, et jeux de mots... pfff, ça en fait. Et tous vérifiés (tout le monde ne peut en dire autant...). En plus, pour terminer en beauté, je vous offre exceptionnellement une page de plus ce mois-ci !
Voilà, je vous laisse entre de bonnes mains : celles de Wonder, qui s'était déjà chargé de cette rubrique il y a très longtemps.

Bubu, Game Over.

Codes Action Replay

Attention, pour effectuer ces codes, vous devez posséder la cartouche Action Replay. C'est la dernière fois que je le répète ! Ha, ha, ha !

FIFA 98 (PlayStation)

- Pour que l'équipe des visiteurs ait, d'entrée de jeu, 20 buts à son actif (ça ne fait pas match truqué, déjà), entrez le code : 8004F7B4 0014. Et pour l'équipe locale (chacun son tour), faites: 8004F7B0 0014.
- Pour que l'équipe des visiteurs ait, quoi qu'il arrive, toujours zéro but (bien fait pour eux), tapez le code : 8004F7B4 0000. Quant à l'équipe locale, pressez : 8004F7B0 0000.

Bushido Blade (PlayStation)

Pour jouer avec tous les mouvements : 800A14D0 FFFF.

LE CODE DU MOIS

Skull Monkeys

Armes et bonus à volonté

Stomy Bugs Bunny

Voici encore des codes pour le plus « toon » des héros de jeu de cette année. Ils s'effectuent durant une partie, après avoir mis la Pause. Quand un de ces codes est réussi, vous entendez un bruit. Ensuite retirez la Pause et continuez votre partie.
- Vingt tirs verts : mettez la Pause, puis faites Bas, ●, Haut, R2, Gauche, ▲, Select, Select. Attendez que le compteur monte jusqu'à vingt, avant d'enlever la Pause pour continuer à jouer.
- Un super Willie en plus : mettez la Pause, et faites R1, Gauche, , ▲, L1, ▲, R2, Select.
- Faire un arrêt sur image parfait : mettez la Pause, puis appuyez sur L2, Gauche, ●, R2, Bas, , ▲, Bas. Maintenez, et quand vous mettrez la Pause, vous aurez une image sans menu.

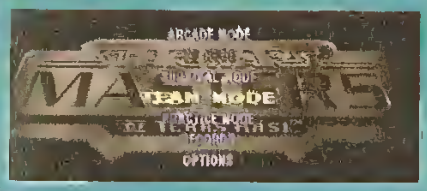
- Se transformer en Klaymen brillant : après avoir mis la Pause, faites L2, ●, ●, Gauche, Select, L2, Haut, Bas. La couleur du Klaymen change à chaque fois que vous refaites le code.
- Se transformer en Klaymen fou (dédoublement) : Pause, puis Bas, Gauche, ▲, L2, Haut, Gauche, ▲, Select.
- Klaymen rapide : Pause, Gauche, , R2, ●, R1, Bas, ●, R2. La vitesse de jeu augmente à chaque fois que vous faites le code.
- Klaymen lent : Pause, L1, ▲, Gauche, Bas, R2, ▲, Gauche, Select. La vitesse de jeu diminue à chaque fois que vous effectuez le code.
-Klaymen liliputien : Pause, R1, Gauche, , ▲, R1, Gauche, , ▲.
-Les trois Swirly Q d'un coup : Pause, R1, Droite, ●, R2, R2, , Droite, Select.
- Une main de Phoenix en plus : Pause, , ▲, R2, Gauche, Select, ●, ▲, Droite.

Star Wars : Masters of Teras Kasi

Grosses têtes, persos cachés, mode de jeu...

Napo Léon

Pour que votre joueur ait une grosse tête (genre Wonder), maintenez le bouton **Select** enfoncé durant le chargement d'un combat (Character Loading Screen). Pour les codes suivants, il faut terminer le jeu avec un perso donné. Mais attention, ils ne fonctionnent que si le « Player Change » et le « Continue Mode » sont sur « No » (changez ces attributs dans le menu Options).
- Pour choisir l'arène de combat : finissez le jeu en mode Arcade avec **Chewbacca**, avec la difficulté sur Standard ou Jedi (si ça vous amuse...). Attention, le résultat n'est valable que pour les modes Practice et Arcade.
- Pour obtenir Dark Vador : finissez le jeu en mode Arcade avec **Luke Skywalker**, en difficulté Standard ou Jedi.
- Pour obtenir Jodo Kast : jouez en mode **Survival**, et battez **sept adversaires** ou plus.
- Pour délivrer et récupérer Slave Leia, terminez le jeu en mode Arcade avec la **Princesse Leia**, en difficulté Jedi.
- Pour avoir le Stormtrooper, terminez le jeu en mode Arcade avec **Han Solo**, en difficulté Standard ou Jedi.
- Pour obtenir Mara Jade : assurez-vous que la difficulté est en Jedi. Ensuite, au menu principal, mettez le curseur sur Team Mode, puis maintenez **L1 + L2 + R1**, et entrez dans le mode. Le jeu choisit alors automatiquement les combattants. Puis le message « Battle for Mara Jade » apparaît, et les combats commencent. Gagnez la bataille, et Mara Jade sera alors disponible.



FIFA 98

Argent à volonté

Numa Nourry (Bonneuil)

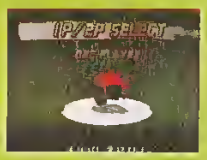
Allez dans le menu de modification des équipes et choisissez-en une qui a déjà des « K FF ». Mettez ensuite le curseur en surbrillance sur le nom du club, et tapez : **L1, L2, L1, L2, X, ■, X.** Descendez le curseur jusqu'au niveau des K FF. Si le curseur se met en surbrillance dessus, vous pouvez alors augmenter ces K FF avec la croix de direction. Dans le cas contraire, refaites le code une fois ou deux. Quand vous disposez de l'argent nécessaire, sauvegardez. Puis rendez-vous au transfert des joueurs, et sélectionnez votre équipe ; votre nouveau pécule sera à disposition. Effectuez alors les transferts de vos rêves.

Top Gear Rally

Voitures cachées, tous les circuits, etc.

Bubu & Ale Tas

Attention mes cocos, lorsque vous effectuerez ces codes : ils se font tous en mode Arcade, à l'écran de sélection du nombre de joueurs (celui avec un casque). Par ailleurs, quand vous programmerez un code, il se peut qu'en appuyant sur les boutons, vous changiez d'écran. N'ayez crainte, ça marche quand même !
- Pour obtenir toutes les voitures cachées : appuyez sur **A, Gauche, Gauche, Jaune/Bas, A, Droite, Z.** Parmi ces voitures, il y a la Beach Ball (un peu spéciale...).
- Pour avoir la voiture spéciale, dite « Helmet » (en forme de casque !) : **Haut, Haut, Z, B, A, Gauche, Gauche.**
- Pour jouer avec la voiture spéciale, dite « Cupra » (en forme de cube !) : **Jaune/Bas, Haut, B, Droite, A, Jaune/Bas, A, Droite.** Évidemment, toutes ces voitures se trouvent à l'écran de sélection des véhicules (faites-les défiler).
- Pour obtenir tous les circuits : **A, Gauche, Gauche, Droite, Bas, Z.**



- Pour stopper le compte à rebours du Continue : 800A14B4 011F3.
- Pour avoir le perso caché : 80030BE6 1062. À l'écran de sélection des personnages, faites disparaître le curseur à gauche, et sélectionnez le perso invisible et mystérieux.

Nagano Winter Olympics (Nintendo 64)

- Pour démarrer le Speed Skating 1500 m au troisième tour : 8813871F 0003 8813871B 0002. Attention, pour faire fonctionner le code, vous devez appuyer sur le bouton Reset de la cartouche Action Replay, après avoir débuté la course.
- Pour finir premier au Speed Skating 500 m, avec un temps record : 8813871F 0003 8813871B 0002.
- Pour enclencher le code, il faut appuyer sur le bouton de la cartouche après avoir commencé la course.
- Pour avoir la Stamina toujours à fond dans le Speed Skating 500 m : 81138724 447A.
- Pour remettre le temps à zéro dans les épreuves Alpine Skiing, Downhill Alpine Skiing, Giant Slalom, Snowboard, Giant Slalom Luge, Bobsleigh à un ou quatre : 81137BA6 0000. Pour utiliser ce code, mettez la Pause durant la partie, puis continuez votre descente (Resume). Le temps sera alors remis à zéro (soyez malin, faites cette manip' le plus près possible de la ligne d'arrivée...).

Mots de passe

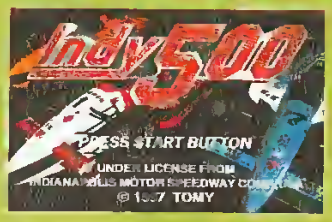
Need For Speed 3: Hot Pursuit (PlayStation)

Entrez tous les codes ci-dessous à la place de votre pseudo, dans le menu Options.
- Toutes les voitures et pistes normales : SPOILT.
- Ajouter des vues de caméra supplémentaires : SEEALL. Les vues normalement réservées au Replay sont désormais accessibles dans le menu Caméra des options.
- Circuits Bonus : entrez les pseudonymes ci-dessous. Le nom du circuit s'affiche dès que le code est inscrit. Ensuite, allez à l'écran de sélection des circuits et faites-les défiler. Les pistes Bonus se trouvent au niveau de « l'œuf à damier ».
The Room : PLAYTM
Caverne : XCAV8
AutoCross : XCNTRY
SpaceRace : MNBEAM
Scorpio-7 : GLDFSH
Empire City : MCITYZ
- Pour les voitures Bonus, entrez les pseudos suivants :
Jaguar XJR-15 : 1JAGX
Mercedes Benz CLK GTR : AMGMRC
El Nino : ROCKET

Indy 500

Nouvelles voitures, courses, vues.

Indy Mitchel



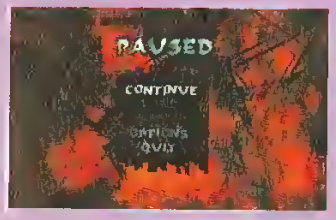
- Nouvelles voitures : à l'écran titre, faites ●, X, ▲, ■, ●, X, ▲, ■, ●, X, ▲, ■. Allez ensuite dans le menu « Indy 500 Mode », pour découvrir les nouvelles voitures de course, en bas à droite. Certaines ne sont pas jeunes.
- Course de dragueur (!) : à l'écran « Indy 500 Mode », mettez le curseur sur le mot « Qualify », puis maintenez **L1 + L2 + R1 + R2 + Start**. La course à la fille commence alors... Si vous voulez vous la disputer avec un pote, faites alors la manip' au menu « Handicap ».

- Nouvelles vues : au cours du Replay d'une course, maintenez **Select**, et appuyez sur l'un des boutons suivants pour obtenir un nouvel angle de vue : **L1, L2, R1, R2**, ▲, ■, X.

Spawn the Eternal

Choix du niveau, invincibilité...

David Batmann



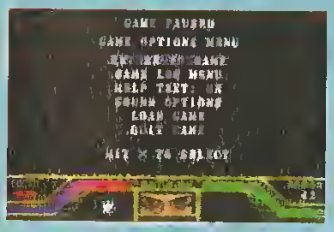
Les codes ci-dessous s'effectuent durant le jeu, après avoir mis la Pause. Attention, certains ne prennent effet que lors des combats.
- Changer de niveau : après la **Pause, maintenez L1 + R1 + L2 + R2**, et pressez ▲, X, ■, ●, ●, ●.
- Invincibilité : après la **Pause, maintenez L1 + R1** et pressez ▲, ▲, X, X, ■, ●.
- Invisibilité : après la **Pause, maintenez L1 + R1** et pressez ■, ■, ●, ●, ▲, X.

- Tous les bonus : après la **Pause, maintenez L2 + R2**, et pressez ▲, ●, ■, X, ▲, X.
- Tous les pouvoirs : après la **Pause, maintenez L2 + R2**, et pressez X, ■, ●, ▲, ■, ●.
- Remettre à niveau les aptitudes physiques : après la **Pause, maintenez L1 + R1** et pressez X, ●, ▲, ■, X, ●.
- Remettre à niveau les aptitudes magiques : après la **Pause, maintenez L1 + R1** et pressez ▲, ●, X, ■, ▲, ●.

Broken Helix

Munitions, énergie, armure

Rudy Mentaire



Voici deux codes qui cassent la baraque !
- Pour reprendre des munitions, mettez la Pause durant le jeu, puis appuyez sur le bouton ▲, pour faire apparaître le menu texte. Ensuite, placez le curseur sur la ligne Help Text. Enfin, maintenez les boutons **L1 + R2**, et appuyez sur X + ▲. Un bruit confirme le code.
- Pour récupérer une trousse de soins et une méga armure, appuyez sur Pause pendant une partie. Ensuite, pressez le bouton ▲ pour faire apparaître le menu textuel. À présent, positionnez le curseur sur Help Text. Enfin, maintenez enfoncés les boutons **L1 + R2**, et appuyez sur X + ●. Un bruit confirme le code, et la trousse puis l'armure apparaissent en bas à gauche. Vous les trouverez dans vos affaires.

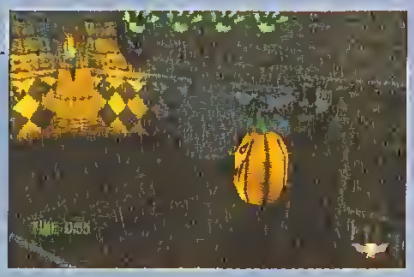
La hot-line la plus complète !
3615 PLAYER ONE
Tapez HL
2,23F/mn

Gex 3D : Enter The Gecko

Vies infinies, temps de jeu, etc.

Jean-François Pellère (Bazancourt)

Les cheats ci-dessous s'effectuent durant le jeu (dans un niveau uniquement, jamais au point de départ). Appuyez sur **Start** pour enclencher la **Pause**, et faites la manipulation.



- Vies infinies : mettez la **Pause**, puis le curseur sur le mot Exit. Ensuite, maintenez **L2 et pressez Haut, Haut, Bas, Droite, ▲, Bas.** Retirez la **Pause** et continuez à jouer.
- Invincibilité : appuyez sur **Pause**, puis placez le curseur sur l'option Exit. Ensuite, **maintenez L2 et pressez Gauche, Droite, ▲, Bas, Droite, Gauche.** Retirez la **Pause** et jouez.
- Faire dire à Gex ses réflexions (à la...) : mettez la **Pause**, puis le curseur sur Exit. **Maintenez L2, et pressez ▲, Gauche, ●, Haut, Bas.** Retirez ensuite la **Pause**. Pour faire parler Gex, tapez sur le bouton **Select**.
- Pour que Gex ronchonne à chaque fois qu'il se fait toucher : mettez la **Pause**, le curseur sur Exit, puis **maintenez L2 et pressez Bas, Droite, Haut, Bas, Droite, Gauche, Droite, Bas, Bas.** Retirez la **Pause**.
- Pour que le temps de la partie s'affiche à l'écran : **Pause** et le curseur sur Exit, **maintenez L2** et tralala, heu... et **pressez Droite, ▲, Droite, Gauche, ▲, ×.** Retirez la **Pause**, et l'horloge s'affiche.
- Choisir le niveau : mettez la **Pause**, le curseur sur Exit, **maintenez L2 enfoncé et faites Droite, Droite, Gauche, Droite, ▲, Bas, Droite.** Retirez la **Pause**, et pressez Select pour que le menu de choix des niveaux apparaisse.

R.Types

Vitesse du vaisseau

Forsa Ken

Attention, ce code a été testé sur la version japonaise du jeu ! Activez la Pause en pleine partie (à R.Type 1 ou 2), et effectuez les manips ci-dessous. Vous pouvez refaire chaque code plusieurs fois de suite, pour accroître son effet.

- Augmenter la vitesse : **maintenez L2 et pressez Droite, Haut, Droite, Haut, Bas, Gauche, Bas, Gauche, ●.**
- Diminuer la vitesse : **maintenez L2 et pressez Droite, Haut, Droite, Haut, Bas, Gauche, Bas, Gauche, ×.**

Cool Boarders 2

Mode Miroir

Bubu

Si vous avez les dix pistes (voir TEV de mars), il suffit de presser les boutons R1 + × à l'écran de choix des circuits, et de valider.

Alerte Rouge

Parabombes

Robert U

Allez dans le menu de construction, en appuyant sur le bouton ▲. Ensuite, déplacez le curseur sur les cases dans lesquelles sont dessinés les quatre symboles de la manette, et validez les cases indiquées en appuyant sur ●. Le code peut s'effectuer à volonté, et marche dans les deux camps.
-Parabombes : ■, ×, ●, ●, ▲.

Mots de passe

FIFA : Road to World Cup'98 (Nintendo 64)

Tous les codes s'effectuent dans le menu Player Edit (modification de joueur). Là, il faut sélectionner une équipe particulière, et changer le nom d'un joueur par un des mots ci-dessous :
- Écran retourné : prenez l'équipe d'Australie, et nommez le joueur : NWODEDISPU.
- Jouer la tête en bas : sélectionnez l'équipe de Vancouver (qui se trouve, ici, bizarrement aux USA...), puis appelez le joueur : TED. L'écran est retourné, mais pas les textes...
- Ballon brûlant : choisissez l'Irlande (R Ireland, UEFA), et nommez le joueur : SPUD. Dans ce mode de jeu, les joueurs ne peuvent pas garder la balle trop longtemps sans faire de passe.
- Murs invisibles : prenez l'équipe de Wales, et appelez le joueur : WARREN. Dans ce mode de jeu, le ballon ne peut sortir en touche.
- Capacités du joueur à fond : choisissez l'équipe de Vancouver, et nommez le joueur : DAVE. Maintenant, vous pouvez éditer ses capacités au maximum.
- Passer directement en quart de finale : sélectionnez l'équipe du Japon, et nommez le joueur : YUJI.
- Joueurs fantomatiques : prenez l'équipe de Slovaquie, puis nommez

Mots de passe

le joueur : LASKO.
- Joueurs invisibles : prenez l'équipe de Sheffield, et nommez le joueur : WAYNE.
- Joueurs minuscules : choisissez l'équipe de Vancouver, et nommez le joueur : KERRY.
- Graphismes « fil de fer » : choisissez l'équipe du Canada, et appelez le joueur : MARC.
- Jouer sans les tribunes : prenez n'importe quelle équipe, puis nommez le joueur : CATCH22.

Gex 3D : Enter The Gecko (PlayStation)

Si vous voulez que toutes les télécommandes soient collectées, entrez le mot de passe :
● ● R1 ▲ L1 R1 L1 R1 ● ●
R1 ▲ L1 R1 ● L1 ▲ ● R1
▲ L1 R1 ● L1 ▲ ● R1 L1.

Skull Monkeys (PlayStation)

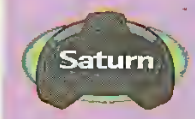
Voici encore des codes de niveau pour ce jeu rigolo :
- Niveau 11 : R1 × × L1 L1 R1 ▲ L1 L2 R1 L2
- Niveau 12 : L1 L2 ● L1 R2 R2 R1 L2 L2 R1 ● L2
- Niveau 15 : R2 5 L2 ▲▲ L2 R1 R2 L1 R2 L2
- Niveau 16 : L2 R2 R2 ▲ ▲ L2 R1 R2 L1 R2 L1

Retrouve la hot-line Player par téléphone
06 36 68 77 33
2,23F/mn

King Of Fighters '97

Persos cachés

Stone'my Bugsy



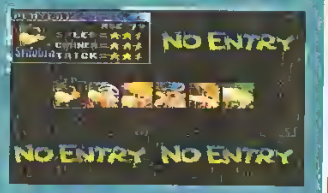
Les persos cachés de la version japonaise de KOF '97, c'est par ici ! Les manipulations s'effectuent à l'écran de sélection des combattants. Une fois que le code est fait, le perso apparaît en bas de l'écran. Mettez le curseur dessus pour le choisir.
- Jouer avec Orochi Tori : **maintenez Start enfoncé et faites Gauche, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite, X + A.**
- Combattre avec Orochi Leona : **maintenez Start enfoncé, et faites Haut, Bas, Haut, Bas, Haut, Bas, B + Y.**
- Jouer avec la nouvelle équipe d'Orochi : il faut d'abord que vous ayez effectué les deux codes ci-dessus. Ensuite, à l'écran des persos, placez le curseur sur Leona, **maintenez Start enfoncé, et tapez Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, Bas, X + B.**

Snobow Kids

Tous les persos, planches et pistes

Bubu & MC Yas

Attention, ce méga-code a été testé sur la version japonaise du jeu. Effectuez-le à l'écran titre, avant de choisir votre mode de jeu.
Faites : **Bas avec le joystick analogique, Haut avec le joystick analogique, Bas à la croix de direction, Haut à la croix de direction, Jaune/Bas, Jaune/Haut, L, R, Z, Croix/Gauche, Jaune/Droite, Joystick/Haut, B, Croix/Droite, Jaune/Gauche, puis pressez Start.** Les éléments se trouvent dans leurs écrans de sélection respectifs.



Beast Wars

Aller au niveau suivant

Lara Clette

Durant une partie, mettez la Pause, et pressez vite : **Haut, Bas, Gauche, Droite, ▲, ×, ×, ▲, Droite, Gauche, Bas, Haut.** Vous devriez être renvoyé à l'écran de choix des

niveaux (si ce n'est pas le cas, effectuez le code jusqu'à ce que ça marche). Faites défiler l'écran vers la droite, pour sélectionner le niveau suivant.

Quake

Changer la difficulté, mode analogique

Aurore Boréale

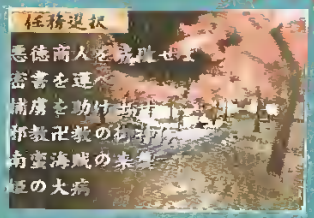
Pour changer la difficulté du jeu pour Normal, en pleine partie, mettez la Pause, puis le curseur sur « Music Volume » dans les Options, et pressez rapidement : **R, L, X, Y, Z, R, L, X, Y, Z.**

Un message doit apparaître derrière le menu.
Pour jouer avec la manette analogique, activez la Pause, placez le curseur sur « Customize Controls » dans les Options, puis pressez rapidement : **R, L, X, Y, Z, R, L, X, Y, Z.**
Le message « Jevon's Control » doit s'afficher.

Tenchu

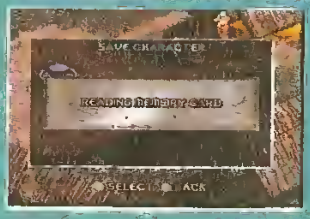
99 objets, choix du niveau, énergie

Bubu



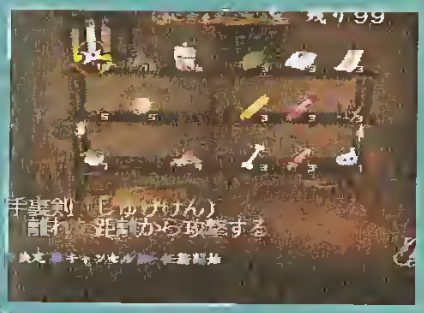
Voilà des codes qui tuent pour Tenchu (sorti uniquement en import pour le moment). Les trois premiers se réalisent à l'écran du « présentoir à objets ».

- Pour obtenir tous les objets du présentoir : maintenez **R1** et tapez : **Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite,** ■, ▲.



- Pour augmenter le nombre d'objet d'une unité : **maintenez L2, et tapez : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite,** ▲, ■, ▲.

- Pour avoir le droit de prendre 99 objets dans votre musette, **maintenez L1 et tapez : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite,** ■, ▲.
- Remettre l'énergie à fond : durant le jeu, mettez la Pause, **et tapez discrètement Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite,** ■, ▲. Votre perso doit crier (de joie).
- Pour choisir le niveau, allez à l'écran de chargement des niveaux, **maintenez R2 et faites : Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite,** ■, ▲.

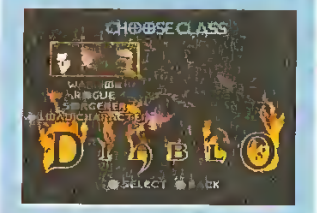


Diablo

Argent à l'infini

Bubu & Reyda

Démarrez une nouvelle partie à deux. Le premier joueur doit déposer tout son or à terre pour que le second s'en empare. Ensuite, sauvegardez le deuxième joueur, et



quittez le jeu sans sauvegarder le premier. Recommencez une partie avec le second joueur et un nouveau perso, et refaites la même chose. Répétez le processus jusqu'à ce que vous ayez tout l'argent que vous désirez.

Moto Racer

Rectifications et nouveautés

Nico

Nico m'a fait remarquer que certains codes publiés sur Moto Racer ne fonctionnaient pas (hou !). En effet, je les avais mal recopiés... Voici donc les bons codes, ainsi que des nouveaux. Ils se font à l'écran titre. Si vous les avez bien exécutés, le titre doit zoomer, avec un bruit de moto.

- Pour voir les noms des membres de l'équipe de développement : ●, ▲, ●, ●, ▲, ●, Haut, Droite, Gauche, ✕.
- Pour activer tous les circuits en modes Normal et Reverse : **Bas, Bas, Droite, Gauche, Haut, Haut,** ●, **L2,** ▲, ✕. Attention, pour enclencher le mode Reverse, suivez les indications affichées en bas à gauche de l'écran de sélection des circuits.
- Pour activer seulement les circuits en votre possession, en mode Normal et Reverse (code pour les tricheurs honnêtes...) : **Gauche, Droite, Gauche, Droite,** ●, ●, **R1, L1,** ▲, ✕.

- Motos adverses limitées à environ 100 km/h : **Bas, Bas, Bas,** ●, **L1,** ●, **L2, Bas, Bas,** ✕.
- Pour jouer de nuit : **Haut,** ●, **L1, Bas,** ▲, **L2,** ●, **Gauche, R1,** ✕.

Mots de passe

Powerboat Racing (PlayStation)

À la place de votre nom, inscrivez les codes suivants en Challenge Mode ; ils sont plus marrants.
- DEFORM : les pilotes auront la grosse tête.
- LARGE : vous aurez de gros moteurs (mais n'irez pas plus vite !).
- COMPACT : petits bateaux (à suivre...).
- LONGONE : bateaux plus longs.
- HELP.ME : la voix off vous donnera quelques explications, et vous pourrez récupérer des turbos le long de la route.
- SPEEEED : il augmente la vitesse du jeu, of course (pardon, off shore !).

(Philippe LARGE, Angoulême)

Quake (Nintendo 64)

Entrez le mot de passe suivant : QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ (dans le jeu, c'est le « Q » de Quake). Le message « Incorrect Password » va s'afficher. C'est pour vous troubler, car le code marche.
D'ailleurs, il suffit d'aller dans le menu Options pour découvrir une nouvelle ligne : DEBUG. Entrez dans ce sous-menu, et vous pourrez activer : saut vers le niveau suivant, toutes les armes et munitions, l'invincibilité, et l'invisibilité (tant que vous ne tirez pas).

Salut les champs

Comme prévu, chacun retarde au maximum l'envoi de son chrono pour le défi de Gran Turismo (le meilleur temps au tour sur le circuit de Deep Forest, avec la voiture de votre choix, en contre la montre du mode Gran Turismo). Sachez que le chrono référence actuel a été établi par Chon en 58" 740, au volant d'une Cerbera LM Edition, réglée par ses soins.
Je vous rappelle que pour participer à ce défi, votre Memory Card doit impérativement me parvenir avant le 12 Juin, date du prochain bouclage.

Wolfen

Les scores en blanc indiquent les nouvelles entrées.

COMMENT PHOTOGRAPHIER VOTRE MEILLEUR SCORE ?

Placez votre ecran dans la piece la plus sombre possible. Éteignez toutes les lumières.
Installez votre appareil photo à 80 cm de l'écran. N'utilisez pas le flash.
Pour la Game Boy, éclairez indirectement votre Game Boy avec une très forte lumière, et photographiez la console en entier plutôt que l'écran.

RÈGLEMENT

- Pour que votre score soit valable, la partie doit être réalisée en un crédit (sans continue).
- Vous devez jouer avec des jeux français, sur une console française.

Pour prouver que le jeu a été terminé, prenez la photo du score juste avant de tuer le monstre final.
- Enfin, envoyez votre (vos) photo(s) en indiquant, au dos, vos nom, prénom et adresse, ainsi que le titre du jeu.

ULTRA PLAYER ONE CHAMPIONS
19, rue Louis-Pasteur
92100 BOULOGNE

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 0 - STUNTS)

1- Francis GEISSERT	2 199
2- Terence DELAUNAY	2 121
3- Cédric NEUMANN	2 034

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 1 - CHRONO)

1- Francis GEISSERT	1' 16" 32
2- Cédric NEUMANN :	1' 21" 68
3- Terence DELAUNAY	1' 24" 52

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 1 - STUNTS)

1- Francis GEISSERT	2 377
2- Christophe LEJEUNE	2 300
3- Terence DELAUNAY	2 055

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 2 - CHRONO)

1- Francis GEISSERT	1' 12" 64
2- Terence DELAUNOY :	1' 14" 60
3- Cédric NEUMANN :	1' 14" 92

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 2 - STUNTS)

1- Francis GEISSERT	2 218
2- Terence DELAUNAY :	1 931
3- Cédric NEUMANN :	1 903

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 3 - CHRONO)

1- Francis GEISSERT	1' 19" 92
2- Cédric NEUMANN	1' 26" 43
3- Terence DELAUNAY	1' 23" 32

STEEP SLOPE SLIDERS (EXTREME 3 - STUNTS)

1- Francis GEISSERT	2 [illegible]
2- Christophe LEJEUNE	2 378
3- Cédric SERIN	2 236

STEEP SLOPE SLIDERS (ALPINE - CHRONO)

1- Francis GEISSERT	1' 02" 32
2- Cédric NEUMANN	1' 05" [illegible]
3- Terence DELAUNOY :	1' 19" 36

STEEP SLOPE SLIDERS (ALPINE - STUNTS)

1- Christophe LE JEUNE :	2 538
2- Francis GEISSERT :	2 008
3- Cédric NEUMANN :	1 645

STEEP SLOPE SLIDERS (SNOW BOARD PARK - CHRONO)

1- Francis GEISSERT	1' 22" 60
2- Frédéric BANCHAUD :	[illegible]
3- Cédric NEUMANN	1' 24" [illegible]

STEEP SLOPE SLIDERS (HALF-PIPE - STUNTS)

1- Francis GEISSERT	[illegible]
2- Christophe LEJEUNE :	1 201
3- Terence DELAUNAY	2 095

STEEP SLOPE SLIDERS (ASTEROID - CHRONO)

1- Francis GEISSERT	[illegible]

STEEP SLOPE SLIDERS (ASTEROID - STUNTS)

1- Francis GEISSERT	2 407
2- Wolfen	2 291

STEEP SLOPE SLIDERS (ASTRO PIPE - CHRONO)

1- Francis GEISSERT	37" 52

STEEP SLOPE SLIDERS (ASTRO PIPE - STUNTS)

1- Francis GEISSERT	4 [illegible]
2- Wolfen	3 577

SEGA TOURING CAR (COUNTRY CIRCUIT - TIME ATTACK)

1- Francis GEISSERT	1' 49" 898
2- Jean VINEE	1' 55" 449
3- Terence DELAUNAY	1' 59" 230

SEGA TOURING CAR (COUNTRY CIRCUIT - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT	20" 152
2- Jean VINEE	21" 470
3- Terence DELAUNAY	22" 352

SEGA TOURING CAR (GRUNWALD CIRCUIT - TIME ATTACK)

1- Francis GEISSERT	2' 25" 505
2- Jean VINEE	2' 29" 960
3- Terence DELAUNAY	2' 32" 263

SEGA TOURING CAR (GRUNWALD CIRCUIT - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT	27" 572
2- Terence DELAUNAY	29" 169
3- Jean VINEE	29" 577

SEGA TOURING CAR (BRICKWALL TOWN - TIME ATTACK)

1- Francis GEISSERT	2' 18" 110
2- Terence DELAUNAY	2' 33" 321
3- Jean VINEE	2' 35" 044

SEGA TOURING CAR (BRICKWALL TOWN - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT	25" 947
2- Terence DELAUNAY	29" 305
3- Jean VINEE	30" 141

SEGA TOURING CAR (URBAN CIRCUIT - TIME ATTACK)

1- Francis GEISSERT :	2' 19" 930
2- Jean VINEE :	2' 32" 607
3- Terence DELAUNAY :	2' 35" 102

SEGA TOURING CAR (URBAN CIRCUIT - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	27" 232
2- Jean VINEE :	29" 247
3- Terence DELAUNAY :	29" 739

SEGA TOURING CAR (BOOM TOWN CIRCUIT - TIME ATTACK)

1- Francis GEISSERT :	2' 37" 715
2- Terence DELAUNAY :	2' 42" 240
3- Jean VINEE :	2' 48" 181

SEGA TOURING CAR (BOOM TOWN CIRCUIT - FASTEST LAP)

1- Francis GEISSERT :	29" 321
2- Terence DELAUNAY :	29" 957
3- Jean VINEE :	32" 601

PlayStation

COOL BOARDERS 2 (WHITE RESORT - TIME)

1- Nicolas CAYRE :	1' 13" 080
2- Benoît le FLOCH :	1' 13" 120
3- Mickaël PERRIN :	1' 14" 280
4- Joffrey LARIVIERE :	1' 14" 360
5- Sébastien REMY :	1' 14" 600

COOL BOARDERS 2 (WHITE RESORT - TRICK)

1- Benoît le FLOCH :	7 377
2- Karim BENDOUMA :	6 574
3- Yohann DUVAL :	6 850
4- Grégory POULAD :	6 736
5- Joffrey LARIVIERE :	6 594

COOL BOARDERS 2 (WHITE RESORT - COMBINE)

1- Erwin WICKY :	10 633
2- Benoît le FLOCH :	10 247
3- Karim BENDOUMA :	9 686
4- Yohann DUVAL :	9 500
5- Arnaud MAUDUIT :	9 643

COOL BOARDERS 2 (SUNSET DOWN HILL - TIME)

1- Benoît le FLOCH :	1' 17" 880
2- Arnaud MAUDUIT :	1' 17" 920
3- Fabien ROZBORSKI :	1' 18" 000
4- Karim BENDOUMA :	1' 18" 360
5- Richard LEBRIS :	1' 19" 490

COOL BOARDERS 2 (SUNSET DOWN HILL - TRICK)

1- Benoît le FLOCH :	7 989
2- Arnaud MAUDUIT :	7 874
3- Yohann DUVAL :	7 653
4- Karim BENDOUMA :	7 650
5- Sébastien REMY :	7 551

COOL BOARDERS 2 (SUNSET DOWN HILL - COMBINE)

1- Arnaud MAUDUIT :	11 072
2- Yohann DUVAL :	10 907
3- Karim BENDOUMA :	10 868
4- Benoît le FLOCH :	10 793
5- Sébastien REMY :	10 [illegible]

COOL BOARDERS 2 (BEAR IN THE FOREST - TIME)

1- Mickaël PERRIN :	1' 13" 420
2- Karim BENDOUMA :	1' 14" 120
3- Richard LEBRIS :	1' 16" 560
4- Benoît le FLOCH :	1' 17" 640
5- Arnaud MAUDUIT :	1' 18" 000

COOL BOARDERS 2 (BEAR IN THE FOREST - TRICK)

1- Karim BENDOUMA :	7 524
2- Benoît le FLOCH :	7 470
3- Yohann DUVAL :	7 [illegible]
4- Grégory POULAD :	7 [illegible]
5- Patrick PERONNY :	6 855

COOL BOARDERS 2 (BEAR IN THE FOREST - COMBINE)

1- Benoît le FLOCH :	10 404
2- Karim BENDOUMA :	10 080
3- Patrick PERONNY :	9 580
4- Yohann DUVAL :	9 526
5- Grégory POULAD :	9 390

COOL BOARDERS 2 (RAILROAD TRIP - TIME)

1- Benoît le FLOCH :	1' 24" 160
2- Joffrey LARIVIERE :	1' 25" 960
3- Arnaud MAUDUIT :	1' 26" 080
4- Sébastien REMY :	1' 26" 400
5- Yohann DUVAL :	1' 28" 520

COOL BOARDERS 2 (RAILROAD TRIP - TRICK)

1- Karim BENDOUMA :	8 016
2- Arnaud MAUDUIT :	7 685
3- Benoît le FLOCH :	7 [illegible]
4- Yohann DUVAL :	7 106
5- Patrick PERONNY :	7 041

COOL BOARDERS 2 (RAILROAD TRIP - COMBINE)

1- Karim BENDOUMA :	10 907
2- Benoît le FLOCH :	10 759
3- Arnaud MAUDUIT :	10 497
4- Yohann DUVAL :	10 288
5- Patrick PERONNY :	10 207

COOL BOARDERS 2 (TAKE IT EASY - TIME)

1- Nicolas CAYRE :	44" 280
2- Benoît le FLOCH :	45" 520
3- Arnaud MAUDUIT :	45" 760
4- Karim BENDOUMA :	45" 960
5- Sébastien DEBARNOT :	46" 320

COOL BOARDERS 2 (TAKE IT EASY - TRICK)

1- Karim BENDOUMA :	7 501
2- Benoît le FLOCH :	7 276
3- Arnaud MAUDUIT :	7 214
4- Yohann DUVAL :	6 556
5- Eric MINNE :	6 188

COOL BOARDERS 2 (TAKE IT EASY - COMBINE)

1- Arnaud MAUDUIT :	10 167
2- Benoît le FLOCH :	10 148
3- Karim BENDOUMA :	10 088
4- Yohann DUVAL :	9 022
5- Sébastien REMY :	9 007

COOL BOARDERS 2 (PIPELINE CANYON - TIME)

1- Arnaud MAUDUIT :	1' 38" 720
2- Karim BENDOUMA :	1' 41" 600
3- Eric MINNE :	1' 42" 200
4- Benoît le FLOCH :	1' 43" 560
5- Mickaël PERRIN :	1' 45" 840

COOL BOARDERS 2 (PIPELINE CANYON - TRICK)

1- Benoît le FLOCH :	7 340
2- Yohann DUVAL :	6 575
3- Arnaud MAUDUIT :	6 550
4- Karim BENDOUMA :	6 [illegible]
5- Patrick PERONNY :	6 475

COOL BOARDERS 2 (PIPELINE CANYON - COMBINE)

1- Benoît le FLOCH :	10 606
2- Arnaud MAUDUIT :	10 [illegible]
3- Karim BENDOUMA :	10 [illegible]
4- Yohann DUVAL :	9 957
5- Patrick PERONNY :	9 616

COOL BOARDERS 2 (FREEZING POINT - TIME)

1- Benoît le FLOCH :	1' 34" 320
2- Arnaud MAUDUIT :	1' 37" 520
3- Karim BENDOUMA :	1' 38" 320
4- Mickaël PERRIN :	1' 39" 760
5- Benoît le FLOCH :	1' 39" 720

COOL BOARDERS 2 (FREEZING POINT - TRICK)

1- Benoît le FLOCH :	6 677
2- Karim BENDOUMA :	6 023
3- Yohann DUVAL :	5 909
4- Sébastien REMY :	5 199
5- Arnaud MAUDUIT :	5 184

COOL BOARDERS 2 (FREEZING POINT - COMBINE)

1- Erwin WICKY :	10 210
2- Benoît le FLOCH :	9 997
3- Yohann DUVAL :	9 739
4- Karim BENDOUMA :	8 869
5- Arnaud MAUDUIT :	8 [illegible]

COOL BOARDERS 2 (WINDING RIVER - TIME)

1- Benoît le FLOCH :	1' 16" 600
2- Karim BENDOUMA :	1' 16" 720
3- Grégory POULAD :	1' 17" 200
4- Mickaël PERRIN :	1' 18" 880
5- Arnaud MAUDUIT :	1' 18" 720

COOL BOARDERS 2 (WINDING RIVER - TRICK)

1- Benoît le FLOCH :	5 532
2- Yohann DUVAL :	5 45[illegible]
3- Karim BENDOUMA :	5 400
4- Arnaud MAUDUIT :	5 340
5- Sébastien REMY :	5 080

COOL BOARDERS 2 (WINDING RIVER - COMBINE)

1- Karim BENDOUMA :	8 632
2- Benoît le FLOCH :	8 181
3- Arnaud MAUDUIT :	8 034
4- Sébastien REMY :	7 602
5- Grégory POULAD :	7 467
6- Yohann DUVAL :	7 467

COOL BOARDERS 2 (SNOW RUINS - TIME)

1- Karim BENDOUMA :	1' 22" 680
2- Arnaud MAUDUIT :	1' 25" 480
3- Benoît le FLOCH :	1' 25" 560
4- Fabien ROZBORSKI :	1' 29" 968
5- Sébastien KARLIN :	1' 32" 000

COOL BOARDERS 2 (SNOW RUINS - TRICK)

1- Karim BENDOUMA :	8 632
2- Benoît le FLOCH :	7 324
3- Karim BENDOUMA :	6 496
4- Yohann DUVAL :	6 311
5- Sébastien REMY :	6 064

COOL BOARDERS 2 (SNOW RUINS - COMBINE)

1- Benoît le FLOCH :	10 734
2- Karim BENDOUMA :	9 695
3- Patrick PERONNY :	9 749
4- Joffrey LARIVIERE :	9 458
5- Arnaud MAUDUIT :	9 395

COOL BOARDERS 2 (DIVE INTO THE CAVE - TIME)

1- Nicolas CAYRE :	36" 160
2- Arnaud MAUDUIT :	36" 360
3- Benoît le FLOCH :	38" 360
4- Faudil BENSALEM :	39" 440
5- Sébastien REMY :	40" 760

COOL BOARDERS 2 (DIVE INTO THE CAVE - TRICK)

1- Arnaud MAUDUIT :	7 824
2- Eric MINNE :	5 945
3- Benoît le FLOCH :	5 866
4- Cédric MAIGNE :	5 280
5- Sébastien REMY :	4 975

COOL BOARDERS 2 (DIVE INTO THE CAVE - COMBINE)

1- Arnaud MAUDUIT :	10 [illegible]
2- Benoît le FLOCH :	[illegible]
3- Sébastien REMY :	[illegible]
4- Eric MINNE :	7 211
5- Cédric MAIGNE :	7 176

COOL BOARDERS 2 HALF-PIPE (50 PTS POSSIBLES)

1- Kathlen LOPEZ-CAQUELARD :	49.1
2- Fabien ROZBORSKI :	48.9
3- Joffrey LARIVIERE :	48.8
4- Benoît le FLOCH :	48.7
5- Jo Aprile :	48.2

COOL BOARDERS 2 STADIUM KICKER

1- Erwin WICKY :	1 968
2- Arnaud PIEGELIN :	1 [illegible]
3- Nicolas CAYRE :	1 673
4- Grégory POULAD :	1 641
5- Patrick PERONNY :	1 [illegible]

COOL BOARDERS 2 ICE FANG

1- Erwin WICKY :	[illegible]
2- Nicolas CAYRE :	[illegible]
3- Arnaud MAUDUIT :	2 027
4- Benoît le FLOCH :	[illegible]
5- Joffrey LARIVIERE :	[illegible]

COOL BOARDERS 2 TITAN'S TOE

1- Erwin WICKY :	[illegible]
2- Mickaël TRIBON :	2 492
3- Hubert IENG :	2 465
4- Nicolas CAYRE :	2 420
5- Emir ZOUIR :	2 411

COOL BOARDERS 2 TRICK MASTER

1- Erwin WICKY :	[illegible]
2- Anthony MARTENS :	[illegible]
3- Arnaud MAUDUIT :	[illegible]
4- Yohann DUVAL :	[illegible]
5- Karim BENDOUMA :	[illegible]

EVERYBODY'S GOLF (GREEN COUNTRY CLUB)

1- Woren :	[illegible]
2- Lafiou :	[illegible]
3- Chon :	[illegible]
4- Wonder :	[illegible]
5- Elwood :	[illegible]

FINAL FANTASY VII (SNOWBOARD - PISTE A)

1- Patrick PERONNY :	1' 03" 812
2- Yohann DUVAL :	[illegible]
3- Joffrey LARIVIERE :	[illegible]
4- Steve MARTENS :	[illegible]

FINAL FANTASY VII (SNOWBOARD - PISTE B)

1- Patrick PERONNY	1' 18" 809
2- Yohann DUVAL	1' 20" 144
3- Joffrey LARIVIERE	1' 41" 254
4- Steve MARTENS	1' 49" 579

FINAL FANTASY VII (SNOWBOARD - PISTE C)

1- Patrick PERONNY :	1' 27" 863
2- Yohann DUVAL	1' 36" 051
3- Joffrey LARIVIERE	2' 05" 243
4- Steve MARTENS	2' 07" 138

FINAL FANTASY VII (MOTO G)

1- Yohann DUVAL	15 900
2- Steve MARTENS	13 400
3- Patrick PERONNY :	13 250
4- Joffrey LARIVIERE	10 250

FINAL FANTASY VII (SHOOT THEM UP)

1- Yohann DUVAL	5 330
2- Joffrey LARIVIERE	4 520
3- Steve MARTENS	3 894
4- Patrick PERONNY :	3 880
5- Wolfen	[illegible]

FORMULA ONE 97 (ARCADE - HOCKENHEIM)

1- Guillaume BARBET	1' 15" 250
2- David Le GARFF :	1' 16" 223
3- Mickaël PERRIN :	1' 16" 575
4- Steve MARTENS	1' 16" 902
5- Yohann DUVAL :	1' 17" 274

FORMULA ONE 97 (ARCADE - SILVERSTONE)

1- Guillaume BARBET :	58" 005
2- David Le GARFF :	59" 373
3- Karim BENDOUMA :	1' 00" 97[illegible]
4- Yohann DUVAL	1' 01" 435
5- Steve MARTENS :	1' 01" 469

FORMULA ONE 97 (ARCADE - IMOLA)

1- Guillaume BARBET :	1' 00" 151
2- Mickaël PERRIN :	1' 00" 368
3- Yohann DUVAL :	1' 01" 7[illegible]
4- Florian AUDOUIT :	1' 03" 013
5- Steve MARTENS	1' 03" [illegible]

FORMULA ONE 97 (ARCADE - BARCELONA)

1- Guillaume BARBET :	59" 061
2- Steve MARTENS	59" 842
3- Mickaël PERRIN :	1' 00" 257
4- Karim BENDOUMA	59" 995
5- Yohann DUVAL :	1' 00" 914

FORMULA ONE 97 (ARCADE - MONTREAL)

1- Guillaume BARBET :	1' 00" 839
2- Karim BENDOUMA	1' 01" 651
3- Mickaël PERRIN :	1' 02" 628
4- Yohann DUVAL	1' 02" 870
5- Steve MARTENS	1' 03" 484

FORMULA ONE 97 (ARCADE - ADIA)

1- Guillaume BARBET .	51" 459
2- Steve MARTENS	51" 708
3- Karim BENDOUMA	52" 818
4- Mickaël PERRIN :	52" 675
5- Florian AUDOUIT :	52" 710

FORMULA ONE 97 (ARCADE - ESTORIL)

1- Guillaume BARBET :	58" 007
2- Florian AUDOUIT :	58" 630
3- Steve MARTENS :	58" 906
4- Yohann DUVAL	59" 089
5- Karim BENDOUMA .	59" 142

FORMULA ONE 97 (ARCADE - NURBURGRING)

1- Mickaël PERRIN	56" 628
2- Karim BENDOUMA	57" 536
3- Guillaume BARBET	57" 572
4- Steve MARTENS	57" 766
5- Yohann DUVAL	58" 637

FORMULA ONE 97 (ARCADE - HUNGAROring)

1- Karim BENDOUMA	50" 839
2- Guillaume BARBET :	51" 850
3- Steve MARTENS	51" 444
4- Yohann DUVAL	51" 633
5- Florian AUDOUIT :	52" 058

FORMULA ONE 97 (ARCADE - MAGNY-COURS)

1- Guillaume BARBET :	54" 617
2- Steve MARTENS	56" 462
3- Mickaël PERRIN :	56" 717
4- Florian AUDOUIT :	56" 901
5- Yohann DUVAL	57" 361

FORMULA ONE 97 (ARCADE - MONZA)

1- Florian AUDOUIT :	1' 02" 886
2- Guillaume BARBET	1' 03" [illegible]
3- Mickaël PERRIN :	1' 03" 944
4- Guillaume BERTRAND :	1' 04" 925
5- Karim BENDOUMA	1' 04" 586

FORMULA ONE 97 (ARCADE - EDIALEDA)

1- Steve MARTENS	56" 154
2- Guillaume BERTRAND :	56" 236
3- Mickaël PERRIN :	56" 321
4- Karim BENDOUMA	56" 442
5- Florian AUDOUIT .	57" 292

FORMULA ONE 97 (ARCADE - SUZUKA)

1- Mickaël PERRIN :	1' 14" 980
2- Guillaume BARBET :	1' 14" 725
3- Karim BENDOUMA	1' 15" [illegible]
4- Florian AUDOUIT :	1' 15" 626
5- Guillaume BERTRAND :	1' 16" 490

FORMULA ONE 97 (ARCADE - BUENOS-AIRES)

1- Guillaume BARBET	54" 061
2- Steve MARTENS :	54" 724
3- Karim BENDOUMA :	54" 797
4- Yohann DUVAL :	55" 304
5- Guillaume BERTRAND :	55" 724

FORMULA ONE 97 (ARCADE - SPA FRANCORCHAMPS)

1- Guillaume BARBET	1' 24" 074
2- Mickaël PERRIN :	1' 25" 232
3- Sébastien REMY	1' 25" 580
4- Karim BENDOUMA	1' 26" 111
5- Florian AUDOUIT :	1' 26" 416

FORMULA ONE 97 (ARCADE - INTERLAGOS)

1- Yohann DUVAL	48" 794
2- Guillaume BARBET :	48" 797
3- Steve MARTENS	49" 905
4- Mickaël PERRIN :	50" 962
5- Karim BENDOUMA	51" 101

FORMULA ONE 97 (ARCADE - JEREZ)

1- Steve MARTENS	55" 603
2- Guillaume BARBET	56" 577
3- Mickaël PERRIN :	56" 905
4- Yohann DUVAL :	56" 707
5- Karim BENDOUMA	57" 848

FORMULA ONE 97 (ARCADE - SUNOB)

1- Florian AUDOUIT :	53" 120
2- Karim BENDOUMA	53" 435
3- Steve MARTENS	53" 708
4- Eric GRIMAUD :	54" 069
5- Guillaume BERTRAND :	54" 112

FORMULA ONE 97 (ARCADE - MELBOURNE)

1- David Le GARFF :	1' 01" 703
2- Guillaume BARBET	1' 01" 962
3- Mickaël PERRIN :	1' 02" [illegible]
4- Yohann DUVAL	1' 02" 581
5- Karim BENDOUMA	1' 03" 313

FORMULA ONE 97 (ARCADE - A1 RING)

1- David Le GARFF :	54" 687
2- Guillaume BARBET	55" 765
3- Steve MARTENS	55" 821
4- Karim BENDOUMA	5[illegible]" 825
5- Mickaël PERRIN :	56" 015

FORMULA ONE 97 (ARCADE - MONTE-CARLO)

1- Yoann SEU :	51" 180
2- David Le GARFF :	51" 480
3- Mickaël PERRIN :	52" 086
4- Jean-Baptiste COLIN :	52" 020
5- Raphaël DEMETS :	53" 888

FORMULA ONE 97 (ARCADE - SIXTIES)

1- Laurent COURTIN :	58" 801
2- Guillaume BARBET :	59" 014
3- Karim BENDOUMA	1' 00" [illegible]
4- Steve MARTENS	1' 02" [illegible]
5- Yohann DUVAL :	1' 02" 635

GRAN TURISMO (HIGH SPEED RING - TIME ATTACK)

1- Wolfen	1' 42" 070
2- Arnaud MAUDUIT	1' 44" 706

GRAN TURISMO (HIGH SPEED RING - FASTEST LAP)

1- Wolfen	48" 703
2- Arnaud MAUDUIT	49" 476

GRAN TURISMO (AUTUMN RING-MINI - TIME ATTACK)

1- Arnaud MAUDUIT	1' 11" 669

GRAN TURISMO (AUTUMN RING-MINI - FASTEST LAP)

1- Arnaud MAUDUIT	[illegible]

GRAN TURISMO (DEEP FOREST - TIME ATTACK)

1- Chou	1' 02" 098
2- Arnaud MAUDUIT	1' 28" 054

GRAN TURISMO (DEEP FOREST - FASTEST LAP)

1- Chou	59" 740
2- Arnaud MAUDUIT	1' 12" 512

GRAN TURISMO (TEST COURSE - TIME ATTACK)

1- Wolfen	1' 57" 914
2- Arnaud MAUDUIT	2' 53" 293

GRAN TURISMO (TEST COURSE - FASTEST LAP)

1- Wolfen	54" 572
2- Arnaud MAUDUIT	1' 15" 670

GRAN TURISMO (LICENCE B - TEMPS TOTAL)

1- Wolfen	4' 28" 768
2- Arnaud MAUDUIT	4' 34" 534
3- Steve MARTENS :	4' 35" 503

GRAN TURISMO (LICENSE A - TEMPS TOTAL)

1- Wolfen	4' 53" 016
2- Arnaud MAUDUIT	4' 58" 184
3- Steve MARTENS	4' 59" 207

GRAN TURISMO (LICENSE A1 - TEMPS TOTAL)

1- Wolfen	13' 05" 297

GRAN TURISMO (TEST COURSE - 400M)

1- Wolfen	7" 145
2- Arnaud MAUDUIT	9" 411

GRAN TURISMO (TEST COURSE - 1 000 M)

1- Arnaud MAUDUIT	16" 691
2- Wolfen	17" 146

GRAN TURISMO (TEST COURSE - TOP SPEED)

1- Wolfen	391 km/h
2- Arnaud MAUDUIT	342 km/h
3- Steve MARTENS	248 km/h

GRAN TURISMO (300 MILES DE GRAND VALLEY)

1- Wolfen :	1 : 40' 07" 8

TOMB RAIDER II (48 SECRETS)

1- Eric BOURDEAUX :	6 h 49' 50"
2- Pierre-Alain LESCASTREYRES	7 h 24' 25"
3- Eric MINNE	7 h 28' 44"
4- André PRINGDT :	9 h 40' 46"
5- Steve VENAT :	11 h 35' 34"

SCORE GAMES
MULTIMEDIA

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam 75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fosses St Bernard
75005 PARIS (M° Jussieu)
Tél 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS (RER Luxembourg)
Tél 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS (M° V. Hugo)
Tél 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS (M° Convention)
Tél 01 53 688 688

CHELLES (77)
C cial Chelles 2 Nat.34
77508 CHELLES
Tél 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C cial Art de Vivre Niv 1
78630 ORGEVAL
Tel 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C cial VILLABE 91813 VILLABE
Tél 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est Niv 2
Tél 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av du General Leclerc Nat 10
92100 BOULOGNE M° Billancourt
Tél 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY - (RER B)
Tél 01 46 665 666

AULNAY (93)
C cial Parinor - Niv 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av Jean Lolive Nat 3
93500 PANTIN
Tél 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas des Arbalétriers
93200 ST DENIS
Tél 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C cial DRANCY AVENIR
220 rue de Stalingrad- N186
93700 DRANCY
Tél 01 43 11 37 36 NOUVEAU

CRETEIL (94)
5 r du G Leclerc - 94000 CRETEIL
(r piétonne, Créteil Village)
Tél 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Toys r' us)
Tél - 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C.cial PINCE VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél . 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél. 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gen De Gaulle
72000 LE MANS
Tél 02 43 23 4004

LE HAVRE(76)
C Cial GRAND CAP
Mont Gaillard NOUVEAU
76620 LE HAVRE
Tel 02 32 85 08 08

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
(Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél 05 49 50 58 58

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO*

*VOIR MODALITES EN MAGASIN

LES MARQUES SONT CONTROLEES. PAS DE VENTE DIRECTE. DE LEGER TYPOGRAPHIQUE.

SCORE-GAMES FETE LE SPORT!

VENEZ PROFITER DE PRIX EXCEPTIONNELS SUR LES JEUX DE SPORT ET PARTICIPER AU GRAND CONCOURS "COUPE DU MONDE 98"

(VOIR CATALOGUE DE JUIN)

3615 SCOREGAMES

DE PAR TELEPHONE

08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 12 PAGES

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

*Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978 vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES SEULEMENT VPC

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client

Nom ..... Prénom .....

Adresse ..... Ville : .....

Code Postal ..... Date de Naissance ..../..../.... N° de tél. : .....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F				....F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F				....F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat

☐ Carte bancaire

Expire le ..../....

Signature :

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France metropolitaine

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

Top

Après quelques mois de calme relatif, nous assistons à une nette accélération des nouveautés. Sur PlayStation, deux gros hits viennent casser la baraque : Resident Evil 2 qui se classe directement en seconde position du Top PlayStation ; et Gran Turismo, sorti trop récemment pour s'imposer en haut du classement. Mais on imagine aisément sa position le mois prochain vu son démarrage fulgurant (Sony en a vendu 100 000 dès la première semaine de mise en vente). La Saturn semble aussi relever la tête avec quelques sorties intéressantes, comme The House of the Dead, malheureusement non classé, ou Burning Rangers, tout juste arrivé. Seule la N64 semble avoir du mal à nous offrir suffisamment de nouveaux jeux pour calmer notre faim. Armons-nous donc de patience...

Matt, le ouf

Nintendo 64

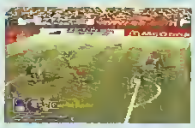
1 SUPER MARIO 64
(2) (1) (9) 1 812 pts

Retour du plus célèbre des plombiers en tête du Top 64. Dommage pour Goldeneye, obligé de céder sa place à un jeu pourtant bien ancien. Les paris sont maintenant engagés pour le mois prochain : Yoshi's Island vous a-t-il assez plu pour que vous le placiez en première place ?

↓	2	GOLDENEYE 007	(1) (1) (7)	1 664 pts
← →	3	DIDDY KONG RACING	(3) (3) (5)	1 609 pts
← →	4	MARIO KART 64	(4) (2) (10)	1 603 pts
← →	5	WAVE RACE	(5) (2) (10)	1 401 pts
← →	6	TUROK DINOSAUR HUNTER	(6) (3) (10)	1 286 pts
← →	7	ISS 64	(7) (2) (9)	1 275 pts
↑	8	DUKE NUKEM 3D	(11) (6) (7)	920 pts
↑	9	YOSHI'S STORY	(10) (9) (2)	871 pts
↓	10	LYLAT WARS	(8) (3) (8)	868 pts
↑	11	TOP GEAR RALLY	(14) (10) (5)	831 pts

Meilleure remontée

12 FIFA 98
(18) (10) (5) 829 pts



Peu de changements dans ce Top 64. À noter juste une petite remontée de FIFA 98, la référence en foot du moment, qui se laisse pourtant allégrement dépasser par ISS 64. Cet avant-dernier volet de la série des FIFA est pourtant l'un des plus réussis...

← ←	13	SHADOWS OF THE EMPIRE	(-) (8) (5)	783 pts
↓	14	EXTREME G	(12) (9) (6)	685 pts
← →	15	NAGANO WINTER OLYMPICS	(15) (13) (3)	672 pts
↓	16	PILOTWINGS 64	(9) (5) (7)	590 pts
← ←	17	NFL QUATERBACK 98	(-) (14) (4)	541 pts
↓	18	LAMBORGHINI 64	(13) (13) (5)	444 pts
↓	19	QUAKE 64	(17) (17) (2)	369 pts
← ←	20	DOOM	(-) (8) (6)	347 pts

ULTRA PLAYER ORE TOP
19, rue Louis-Pasteur
92100 BOULOGNE

Top Ultra mode d'emploi

(1) (1) (27) 492 pts

- Meilleur classement jamais atteint
- Nombre de (vos) votes attribués au jeu
- Classement précédent du jeu
- Nombre de mois de présence dans le Top

↑ Progresse par rapport au Top précédent
← → Reste à la même place par rapport au Top précédent
↓ Chute par rapport au Top précédent
← Nouvelle entrée
← ← Retour dans le Top

Saturn

1 STEEP SLOPE SLIDERS
(5) (1) (4) 1 637 pts

Boum ! Enfin un nouveau jeu en première place du Top Saturn. Preuve que Sega assure un minimum la survie de sa bécane. En tout cas, la glisse déchire sur Saturn puisque Winter Heat vient talonner Steep Slope Sliders sur le podium...

2 WINTER HEAT
(11) (2) (3) 1 601 pts

3 WARCRAFT 2
(15) (3) (4) 1 428 pts

4 SEGA RALLY
(1) (1) (17) 1 406 pts

5 RESIDENT EVIL
(6) (1) (8) 1 385 pts

6 TOMB RAIDER
(9) (1) (14) 1 323 pts

7 WORLD WIDE SOCCER 98
(10) (1) (13) 1 206 pts

8 DRAGON FORCE
(4) (2) (8) 945 pts

9 SEGA TOURING CAR
(17) (2) (16) 828 pts

10 FIGHTERS MEGAMIX
(3) (3) (7) 827 pts

11 DUKE NUKEM 3D
(2) (1) (6) 736 pts

12 SHINING THE HOLY ARK
(12) (2) (9) 624 pts

13 PANZER DRAGOON ZWEI
(7) (3) (16) 615 pts

14 CROC
(14) (14) (1) 480 pts

14 bis LAST BRONX
(13) (7) (6) 480 pts

16 SIM CITY 2000
(20) (3) (12) 436 pts

17 WIPEOUT 2097
(19) (4) (7) 421 pts

18 SONIC R
(-) (14) (2) 429 pts

Meilleure entrée

19 BURNING RANGERS
(-) (19) (1) 406 pts

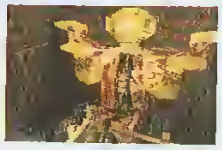
Burning Rangers concrétise le rêve de tous les petits garçons : devenir pompier, arroser de gigantesques flammes dans son bel habit rouge et sauver des dizaines de civils, sans jamais perdre son self-control. Une réussite, d'ailleurs testée par Leflou dans ce numéro de Player.

20 QUAKE
(16) (16) (4) 384 pts

PlayStation

1 TOMB RAIDER 2
(4) (1) (5) 2 091 pts

La belle Lara Croft continue de cartonner sur Play. Sachez d'ailleurs qu'un film Tomb Raider est en préparation, avec Liz Hurley dans le rôle principal... Pour ce qui est du Top, Lara a du souci à se faire pour le mois prochain, qui devrait consacrer Gran Turismo ou Resident Evil 2...



Meilleure entrée

2 RESIDENT EVIL 2
(-) (2) (1) 1 814 pts

Il y a quelques années, les suites de hits étaient systématiquement baclées. Aujourd'hui, les éditeurs semblent se rendre compte que le public est devenu exigeant, réclamant toujours plus en matière de jouabilité et de qualité. Pour preuve, les deux premiers jeux de ce top : Tomb 2 et Resident 2, deux petites bombes !

3 FINAL FANTASY VII
(1) (1) (7) 1 807 pts

4 COOL BOARDERS 2
(8) (4) (5) 1 589 pts

5 V-RALLY
(3) (1) (9) 1 563 pts

6 RESIDENT EVIL
(2) (1) (17) 1 533 pts

7 CRASH BANDICOOT 2
(14) (4) (5) 1 422 pts

8 SOUL BLADE
(10) (3) (9) 1 235 pts

9 BLOODY ROAR
(7) (7) (3) 1 117 pts

10 FIFA 98
(12) (8) (4) 1 086 pts

11 FORMULA ONE 97
(9) (3) (7) 1 084 pts

12 TEKKEN 2
(15) (2) (17) 1 051 pts

13 ALERTE ROUGE
(16) (10) (5) 949 pts

14 L'ODYSSEE D'ABE
(6) (6) (7) 900 pts

15 TIME CRISIS
(18) (14) (4) 726 pts

16 GRAN TURISMO
(-) (16) (1) 723 pts

17 LES BOUCLIERS DE QUETZACOATL
(20) (15) (3) 718 pts

18 WIPEOUT 2097
(-) (2) (13) 705 pts

19 ISS PRO
(11) (4) (7) 581 pts

20 DIE HARD TRILOGY
(17) (9) (10) 497 pts

Les métiers du jeu vidéo

Vous êtes passionné de jeux vidéo et vous aimeriez allier plaisir et travail. Nous avons interviewé pour vous chaque personne intervenant dans la création d'un jeu, en l'occurence Lucky Luke d'Infogrames. Quand je serais grand, je veux être...

Dossier réalisé par Mahalia.

Producteurs

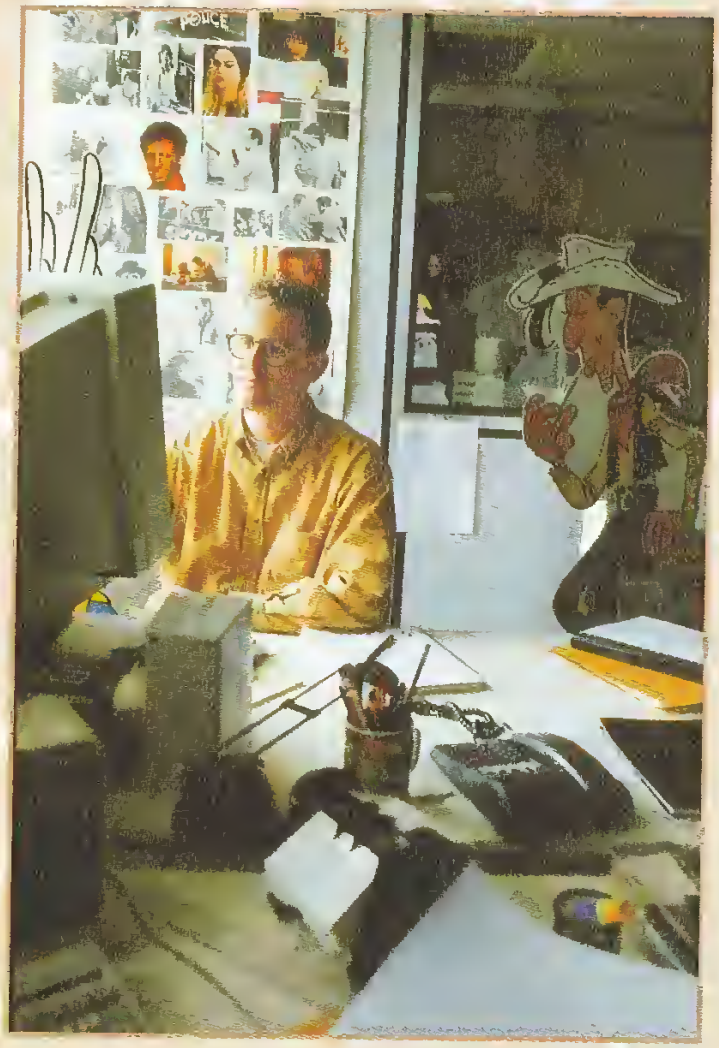
Nom : Arnaud
Prénom : Lionel
Age : 27 ans
Situation de famille : marié, un enfant.
Signe particulier : adore les jeux vidéo.

Parcours : Diplômé d'école de commerce. Passe deux ans en Angleterre. Commence dans le marketing au « Readers Digest ». S'installe à Lyon et entre comme chargé de production à Infogrames en 1995. Gère sous la direction d'un producteur un produit Game Boy, puis s'occupe d'un autre jeu Game Boy tout seul, puis deux softs en même temps, enchaîne sur un produit SNES, avant d'être enfin producteur de Lucky Luke sur PlayStation.

Poste

« C'est à la fois simple et compliqué ! Simple parce que l'objectif est clair : on doit gérer tous les intervenants afin que chacune de

leurs actions s'imbriquent les unes dans les autres, dans le respect du planning chronologique. Compliqué parce que ça suppose une multitude de problèmes à régler, à la fois au quotidien et sur le moyen terme. En revanche, sur le plan technique, si le producteur ne peut pas corriger les bugs, c'est à lui d'organiser le travail des gens de telle sorte qu'il soit réaliser le plus rapidement et le mieux possible.
Le métier de producteur de jeux vidéo se rapproche de celui de producteur de cinéma à l'exception de la partie financement : je n'arrive pas avec mes valises de dollars et mon gros cigare. J'ai juste mon pouvoir de persuasion vis à vis de l'équipe interne pour dire, par exemple, que les tests montrent que les consommateurs attendent une certaine façon de jouer, et qu'il faut alors retravailler ce tableau... Ou encore lorsqu'on réalise des musiques avec des équipes externes, il faut être capable de faire passer l'esprit du jeu, sans que parfois elles n'aient rien vu. Ce métier suppose donc d'être "multifacette", polyvalent, et capable de gérer un groupe d'une dizaine de personnes, ainsi que d'autres équipes en externe. Ce n'est pas le même type de relations que l'on va instaurer, et de politique de management que l'on va appliquer, avec des gens avec qui on travaille au quotidien, et d'autres qui sont à 500 km. Avec ces derniers, les choses doivent être plus cadrées, non pas parce qu'ils sont moins productifs mais parce qu'ils sont plus loin ; on n'a pas cette possibilité de "feed-back" immédiat. Il faut donc être un peu plus organisé. C'est d'ailleurs une des caractéristiques principales du producteur : l'organisation. Il doit savoir anticiper les problèmes et, au besoin, les résoudre. »



Journée type

« Elle commence très tôt et se termine très tard. Il n'y a pas vraiment de journée type, mais on peut séparer les différentes tâches incombées en plusieurs catégories. Il y a tout ce qui est lié à la gestion de l'équipe en interne : organiser les tests de façon à ce que les programmeurs soient en phase avec les testeurs, faire en sorte que le planning soit respecté... Le deuxième pôle à gérer concerne les prestataires externes, parce qu'on sous-traite certaines parties du jeu telles que les musiques, les bruitages. Enfin le dernier pôle me met en relation avec des interlocuteurs "administratifs" comme le contrôleur de gestion, qui me signale les

dépassements de budget, par exemple. Il faut donc régler les problèmes dans ces trois secteurs, et faire en sorte que le jeu arrive au bon moment et tel qu'on l'attend.
Le contenu du travail à

effectuer varie tout au long du projet. Au début, on va se concentrer sur le design, préparer le budget et les plannings, c'est ce qu'on appelle la préproduction. Ensuite, on entre en phase de production : les programmeurs commencent à programmer, les designers se mettent à dessiner, et ça devient plus un suivi quotidien. En fin de projet, c'est-à-dire les six derniers mois, c'est l'horreur : on finalise le jeu afin qu'il soit encore meilleur qu'il ne l'est lors de la béta version (non définitive), et on règle tous les problèmes qui surgissent au dernier moment, tel que "le bug de la mort" que le programmeur n'arrive pas à cerner. C'est très varié... Un projet sur les consoles nouvelle génération dure entre 18 et 20 mois. Comme c'est assez long, le producteur doit aussi remobiliser tout le monde au milieu du projet, là où en règle générale les problèmes s'accumulent, et où on se dit qu'on n'en verra jamais la fin... »

Les plus, les moins...

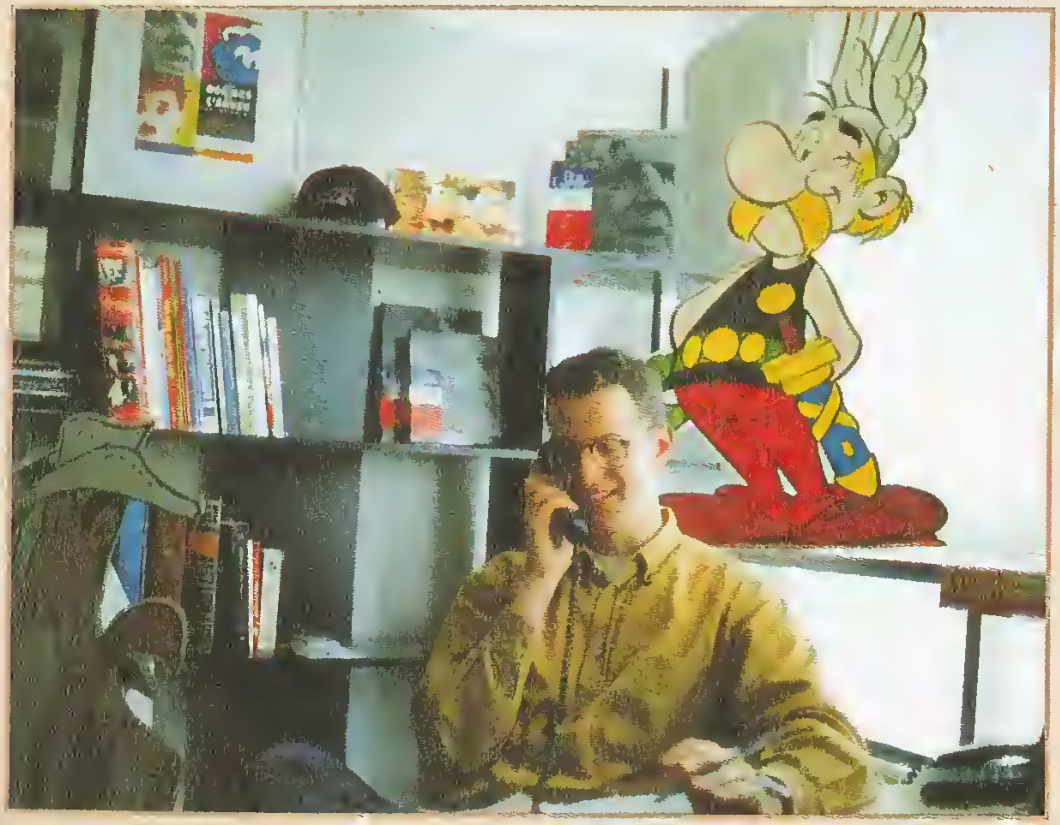
« Premier avantage : le fait que je travaille dans le jeu vidéo et que j'adore ça ! Ensuite, le poste de producteur est un poste à responsabilités, ce qui par conséquent me permet d'être très autonome, et d'organiser mon temps comme je l'entends. Bien sûr, j'ai une obligation de résultats, mais entre le moment où l'on me confie un objectif et celui où je l'atteins, on me laisse plus ou moins tranquille. Autre avantage, mes activités sont très diverses, tout comme les nombreuses personnes avec qui je suis en contact et qui ont un profil différent. Pour ce qui est des inconvénients, on ne compte pas les heures par rapport à la rémunération. De plus, d'un projet à l'autre, mis à part le contenu du jeu, on suit toujours le même schéma. On va évoluer avec un produit peut-être plus lourd, mais on reste dans la même optique. »

Conseils

« Il faut vraiment être "frappadingue" de jeu vidéo, car on baigne dedans. D'ailleurs depuis que je suis chez Infogrames, je joue moins chez moi parce que j'en bouffe toute la journée. Il faut aussi parler anglais couramment parce qu'on peut être amené à bosser avec des équipes à l'étranger ; on est alors en contact avec des interlocuteurs qui ne parlent qu'anglais comme les Japonais ou les Hongrois. Il faudrait également posséder un bagage technique pour devenir un excellent producteur. Car parfois, lorsque les programmeurs rencontrent un problème, on ne peut pas les aider parce qu'on a moins de connaissances qu'eux. Donc s'essayer à quelques langages de programmation ne peut être que positif. Dernier conseil : ayez la pêche ! »

Études

« Pendant longtemps, l'industrie du jeu vidéo, du fait de sa jeune existence (une dizaine d'années) était une simple niche sur le marché du loisir. Ça a vraiment explosé depuis cinq ou six ans. Les gens commencent donc à prendre au sérieux ces entreprises spécialisées qui prennent de l'importance sur le marché. Mais il n'existe pas encore de formation spécifique. On devient donc producteur, d'abord par passion du jeu vidéo, mais il faut évidemment posséder d'autres bases. Personnellement, j'ai fait une école de commerce, ce qui suppose que je parle anglais couramment — c'est indispensable —, et que j'ai des notions plus ou moins approfondies sur le management : comment fonctionne un budget, comment motiver les gens, qu'est-ce que ça implique de commercialiser un produit — ce n'est pas le rôle du producteur, mais il est le représentant de l'équipe du jeu vis à vis des autres services de la société. Aussi le service marketing, pour la mise sur le marché du soft, va s'adresser à lui. En fait, il faut surtout connaître le fonctionnement d'une entreprise. Le reste on l'apprend sur le tas. »



Salaire : 10 000 à 30 000 francs

Chef de projet

Nom : Bibet
Prénom : Frédéric
Age : 30 ans
Situation de famille : célibataire
Signe particulier : néant

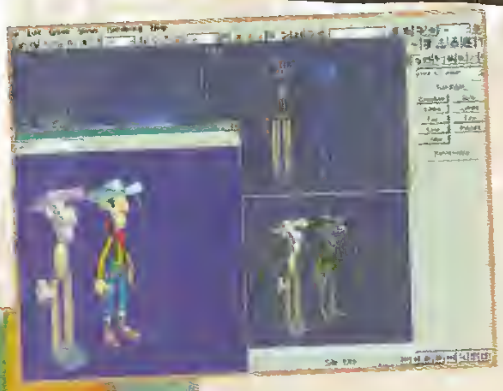
Parcours : Maîtrise d'informatique. Travaille dans une société de domotique. Part à l'armée. Entre à Infogrames en 1993 en tant que programmeur sur les Schtroumpfs. Passe chef de projet sur Spirou. Etudie les nouvelles consoles. Aide l'équipe de Alone in the Dark pour la gestion de la musique et des sons. Enchaîne sur Lucky Luke.

Poste

« La mission du chef de projet est de synchroniser les différentes tâches et étapes du projet ; aussi bien sur les plans des graphiques, du design et surtout de la technique, car en fait c'est un responsable technique. Avec le producteur, il est la personne qui va le plus communiquer, le plus chercher à ce que tout soit synchro, afin que le projet aboutisse en temps et en heure. Ce n'est d'ailleurs, en règle générale, jamais le cas, puisque un développement évolue beaucoup entre le concept de départ et le final.
Un projet est séparé en deux parties : une partie placée sous la tutelle du responsable artistique, qui est chargé d'exécuter des graphismes en interne et éventuellement de suivre des prestataires extérieurs. Pour la seconde, le responsable technique, donc le chef de projet, communique entre les équipes et le producteur de façon à ce que ce qui a été décidé puisse vraiment être appliqué à la console choisie. »

Journée type

« Il n'y a pas vraiment de journée type. Un jour, je ne vais peut-être faire que de la programmation ; un autre de la communication en allant voir, par exemple, les prestataires externes qui réalisent les graphismes parce qu'ils ne comprennent pas les contraintes... Normalement, un chef de projet passe 25 % de son temps à s'occuper de la technique, et le reste est consacré au suivi, aux explications et à la communication. Il doit théoriquement être en avance sur le plan de la programmation pour faire en sorte que le jeu soit développé plus vite. »



Les plus, les moins...

« La technique comme les qualités graphiques des jeux évoluent de manière exponentielle, et la concurrence est rude. Il est donc nécessaire de savoir réagir et s'adapter rapidement. Ça donne envie de se dépasser, et c'est l'occasion d'apprendre et de s'enrichir. Revers de la médaille : il faut se battre et travailler beaucoup pour ne pas se laisser distancer. Et puis, comme pour tous ceux d'entre nous, c'est une passion qui souvent nous engloutit. »

Conseils

« Il faut avant tout être attiré par tout ce qui est technique, aimer l'informatique et, éventuellement, les mathématiques car maintenant tout est en 3D, ce qui exige beaucoup de calculs. Il faut aussi être bon en management, savoir motiver les gens, les faire adhérer au projet, et faire en sorte que celui-ci soit mené jusqu'au bout. »

Études

« Il n'existe pas d'études pour devenir chef de projet. Par contre, pour être programmeur, il vaut mieux avoir fait une école d'ingénieur informatique et mathématiques. Pour postuler, je vous conseille d'envoyer une disquette ou un CD de démo. »

Salaire : 10 000 à 20 000 francs

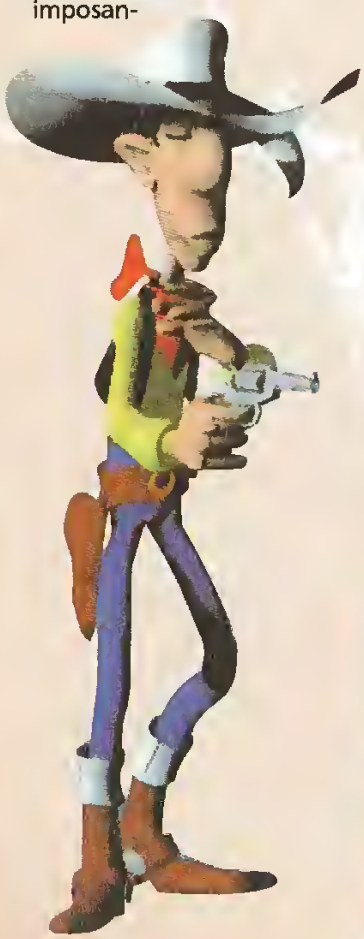
Directeur artistique

Nom : Casolari
Prénom : Pascal
Age : 31 ans
Situation de famille : marié, un enfant
Signe particulier : consciencieux

Parcours : Bac A3 (littéraire, philo et arts). Beaux Arts à Lyon, poursuit le cursus avec une spécialité communication audiovisuelle. Fait un stage chez Disney. Passe un an en faculté en histoire de l'art. Puis s'installe en indépendant et travaille tour à tour sur l'habillage d'une télé, dans une société de dessin animé, Vitanime, et chez Infogrames pour réaliser les décors de Tintin, Spirou sur SNES, tout en donnant des cours de dessin. Est alors engagé et passe responsable de l'infographie, puis directeur artistique depuis trois ans.

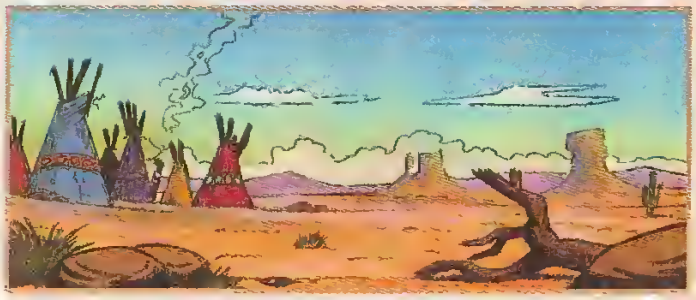
Poste

« Ce poste se décompose en deux parties. En premier lieu, le directeur artistique doit savoir gérer des équipes qui gravitent en externe, car la "masse graphique" est tellement imposante qu'on ne peut pas tout faire sur place. La seconde partie est plus basée sur la recherche et le développement. C'est-à-dire qu'avant que le produit ne se fasse concrètement, on doit réaliser des essais graphiques, sur le style, la modélisation, et les animations pour obtenir une bonne qualité graphique, donner la bonne direction et fabriquer une charte technique. Par exemple, dans le cas de Lucky Luke, il fallait que ce perso ne soit pas composé de plus de 450 polygones, sinon il aurait été tout seul à l'écran. Au départ, on l'avait fait en 1200 polygones et on s'est rendu compte qu'il ne tiendrait jamais, donc on l'a réduit. Il faut donc tester tout cela avant. Ensuite, on établit deux chartes : une graphique qui détermine les couleurs, les textures et le style ; l'autre, technique, détermine, entre autres, le nombre de polygones à utiliser pour chaque élément. C'est également moi qui choisis les couleurs. Soit je dessine les décors, je les scanne puis je les colorie via certains logiciels comme Photoshop ou Painter. Soit je fais les essais sur papier au crayon de couleur ou à la gouache. Ensuite, il faut prendre en compte les contraintes de la console parce que tu ne peux pas faire n'importe quoi. C'est donc tout ce travail d'essai et de recherche qui donnera à tous les prestataires la direction graphique du produit. Concrètement, sur Lucky Luke j'ai fait un peu d'animation, de modélisation, et j'ai travaillé sur le décor. »



Les plus, les moins...

« Le principal avantage, c'est de pouvoir gérer les gens, d'essayer de les motiver pour aller dans une direction précise que tu t'es fixé. Le défaut, c'est que c'est fatiguant. Il faut toujours être au top technologiquement, autrement tu n'es pas crédible, et assez fort artistiquement pour mettre en avant des arguments convaincants. »



Conseils

« Il ne faut pas vouloir être directeur artistique tout de suite ; il est indispensable d'abord de toucher à tout. Et puis, il est préférable d'aimer le contact avec les gens. Enfin, posséder une bonne culture artistique, qui ne soit pas basée uniquement sur le jeu vidéo, est indispensable. »

Études

« L'idéal est de faire une école des Beaux Arts ou de dessin animé, puis enchaîner avec des stages en image de synthèse. Mais le top du top, c'est de tenter l'école de Disney ou de faire un stage chez Spielberg. »

Salaire : 11500 à 15000 francs

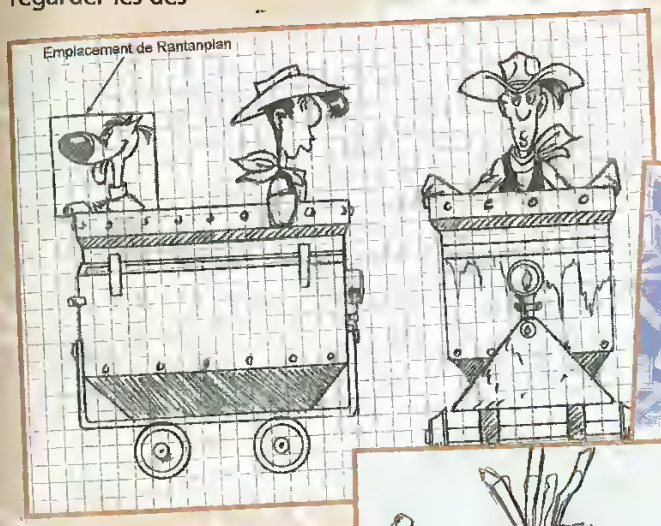
Game Designer

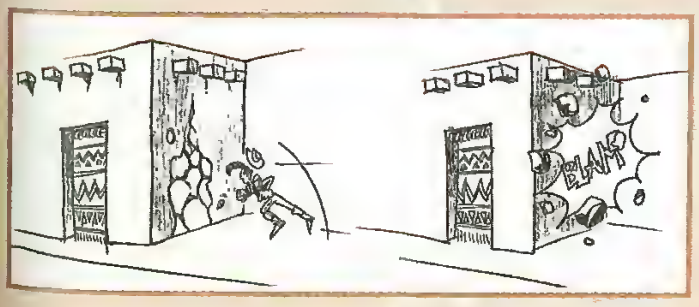
Nom : Furykiewicz
Prénom : Rodolphe
Age : 30 ans
Situation de famille : marié
Signe particulier : néant

Parcours : Bac littéraire. Trois ans d'arts appliqués avec une spécialisation en illustration publicitaire. Travaille dans une agence de pub. Eclairagiste pour des spectacles. Entre à Infogrames suite à une petite annonce.

Poste

« La fonction du Game Designer est de créer et concevoir l'univers dans lequel va évoluer le joueur. C'est à la fois un travail sur papier et sur informatique. Avant de travailler sur un jeu, il faut tout d'abord se documenter. En l'occurrence pour Lucky Luke, il s'agissait de lire les BD, regarder les dessins animés, passer en revue tout ce qui a été fait sur le héros, sans oublier d'étudier tous les autres personnages pour voir tout ce qui pouvait être intégré au jeu. On a aussi beaucoup lu, des Atlas sur le far west, les pratiques indiennes, et vu des westerns. Après avoir emmagasiné toutes ces infos, on fait des crayonnés, on définit un niveau, on pense au gameplay, on crée l'ambiance, l'histoire... Ce travail est relayé par le directeur artistique (voir chapitre précédent). Ensuite, l'environnement est modélisé en 3D, les personnages construits, les décors texturés. Puis les niveaux vont être montés un par un. Pour les scènes cinématiques, on a fait, avec le directeur artistique, les story-board. »





Journée type

« Je passe mon temps entre le papier et mon ordinateur. Mais je suis tout de même plus souvent devant une feuille à faire les recherches de couleurs, les dessins... »

Les plus, les moins...

« On baigne dans le jeu vidéo toute la journée, donc si on aime ça on est comme un poisson dans l'eau. De plus, contrairement à un dessinateur, on se détache du support papier pour offrir au joueur une interaction avec un personnage qui bouge sur un écran. C'est un peu frustrant dans le cas d'un jeu licencié, car ce n'est pas un univers que l'on crée soi-même. »

Conseils

« Il faut aimer et connaître les jeux vidéo. Il faut aussi avoir certaines connaissances artistiques. Mais c'est un métier à la portée de tous à partir du moment où l'on a des idées. »

Études

« Je vous conseille de faire une école des Beaux Arts avec une spécialisation en vidéo, infographie et multimédia. »

Salaire : 7500 à 20 000 francs

Codeur scénarique

Nom : Jeannin
Prénom : Stéphane
Age : 25 ans
Situation de famille : célibataire
Signe particulier : néant

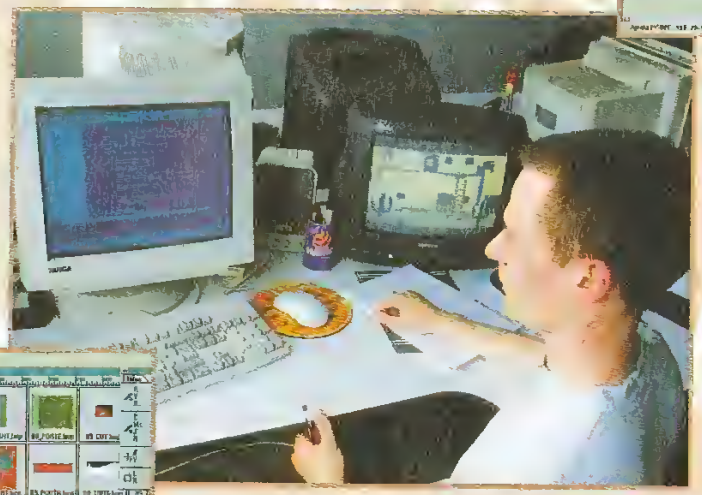
Parcours : BTS Informatique industriel. Entre à Infogrames en tant que codeur scénarique.

Qu'est-ce qu'un moteur ?

Construire un jeu c'est comme avec des Lego : chaque pièce représente un élément distinct — le décor, l'animation, les bonus, les persos et leurs comportements. Le moteur est un ensemble de programmations communes à tous les tableaux, qui assemble toutes ces pièces de façon fluide et rapide. Il gère aussi l'affichage, les collisions et les interactions entre les différentes pièces et la mémoire. C'est en fait les fondations du jeu qui seront remplies par le codeur scénarique. Cela nécessite un très bon niveau informatique. Par exemple, pour l'affichage 3D ce sont des ingénieurs avec bac + 4 qui s'en occupent.

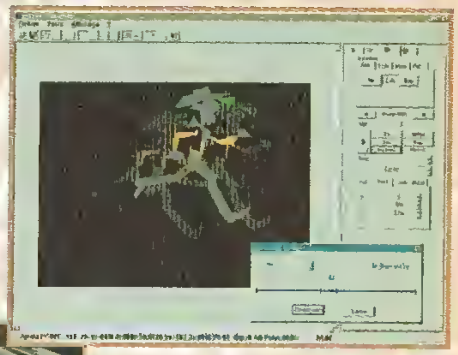
Poste

« C'est un métier différent de celui de programmeur. On est un peu comme les maçons, on a des briques pour le moteur (voir encadré), des sons qui vont faire le ciment, et on va assembler tout ça pour donner vie au jeu, pour régler le gameplay (jouabilité, intérêt, variété du jeu et difficulté) — ce qui constitue la phase la plus délicate. Alors que les programmeurs créent le moteur, gèrent l'animation des personnages, nous on ne fait qu'utiliser les fonctions de ces derniers, qu'on assemble avec le décor, pour que cela donne un niveau. On code les interactions entre les persos et les éléments du décor en langage scénarique. Nous testons alors les réactions ainsi que celles occasionnées sur l'environnement. En fait, on intervient une fois que tous les éléments sont disponibles, que le moteur, les graphismes, les décors, les persos et les animations sont prêts. »



Journée type :

« Une fois qu'on a mis en place nos personnages et nos interactions, on attend les tests avec les bugs. On règle le gameplay pour que le joueur soit à l'aise dans les niveaux. Pour Lucky Luke, on a établi une jouabilité simple parce que notre cible est assez jeune. En fait on passe notre journée sur ordinateur à bidouiller. »



Les plus, les moins...

« C'est un métier (presque) un peu simple parce qu'on fait les niveaux les uns après les autres, avec le même programme ; donc c'est un peu répétitif. On travaille avec pratiquement toujours les mêmes codes et les mêmes interactions. On ne fait pas ça toute sa vie. En général, après on passe programmeur sur moteur. »

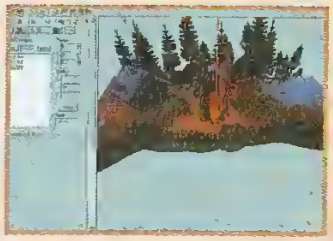
Conseils

« Il faut faire un stage pour voir si ça plaît. Il faut s'armer de patience parce qu'un jeu prend environ deux ans à se faire. Dès qu'on s'y connaît un peu en programmation et que l'on a des idées, on peut faire codeur scénarique. »

Études

« Il vaut mieux faire des études d'informatique grâce auxquelles vous pourrez, ensuite, toucher à la programmation. »

Salaire : 8500 francs environ



Coordinateurs

Poste

« Tout d'abord, on essaie de collecter un maximum d'informations sur le jeu afin de préparer les tests. Si tout se passe bien, on dispose aussi du cahier des charges dans lequel se trouvent tous les éléments dont le jeu est composé : les tableaux, les actions, les ennemis, les interactions. Et on élabore un guide de test pour expliquer aux "béta-testeurs" ce qu'ils doivent approfondir. Après, on fait toutes les actions imaginables : on perd de toutes les façons possibles, on se sert de tout ce que propose le menu, on détecte les bugs, on teste la pause... bref, tout ce qui existe dans le soft. Si tout se passe bien, ça ne prend que quelques mois — pour Lucky Luke, par exemple ça nous a pris six mois. »

Journée type

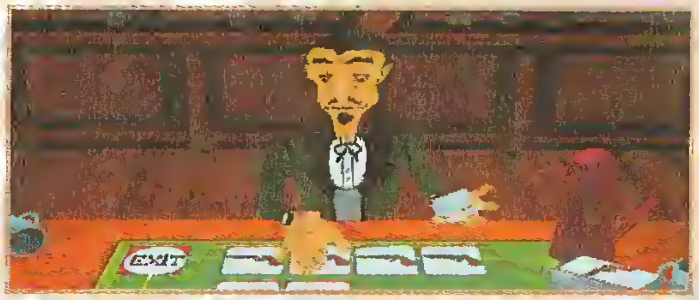
« On reçoit une version accompagnée du rapport de test, c'est-à-dire toutes les annotations du producteur nous indiquant ce qui a été ou est en cours de correction, et ce sur quoi il faut plus particulièrement se pencher. On teste aussi la difficulté au début du jeu pour garder une certaine spontanéité. On vérifie tous les bugs corrigés, on essaie de trouver tous les nouveaux. Sur Lucky Luke, on a eu beaucoup de plantage au départ avec l'écran qui restait figé, était noir ou vert. Le plus difficile, en tant que testeur, c'est d'essayer de reproduire le problème que l'on a rencontré. On peut rester toute une journée dans un même tableau à reproduire les bugs. Ça se répète sur plusieurs semaines. »

Les plus, les moins...

« Le défaut principal, c'est que l'on est toute la journée devant un écran soit à tester, soit à taper son rapport. On reste sur le même jeu huit heures par jour, pendant plusieurs mois. Du coup, on n'en voit que trois ou quatre dans l'année. Il faut aussi savoir que béta-testeur, c'est un métier intérimaire (payé au SMIC horaire), il n'y a pas de plein temps.
Le grand avantage, c'est d'avoir la possibilité de travailler dans ce milieu quand on est passionné et d'avoir des contacts avec les équipes de développement. On peut ainsi proposer des idées, donner son avis, bref, participer véritablement à la création du soft. »

Nom : Pradier
Prénom : Stéphane
Age : 23 ans
Situation de famille : célibataire
Signe particulier : testeur fou

Parcours : niveau bac. A fait des missions intérimaires. Arrive par hasard chez Infogrames en envoyant lettre de motivation et CV. Commence avec un contrat à durée déterminée, part à l'armée, et est engagé, à son retour, en contrat à durée indéterminée.



Conseils

« Il faut être passionné de jeux vidéo, avoir un esprit critique et d'analyse. Maîtriser l'anglais car on peut être amené à travailler avec des développeurs étrangers donc, taper des rapports en anglais. »

Salaire : 8000 à 10000 francs

Comédien

Poste

« Au départ, on t'appelle pour participer à un projet qui a été défini en amont par des producteurs. Un projet qui nécessite différents types de voix : aiguës, graves, de monstres, de nains...
Il y a des comédiens qui peuvent faire un seul style, d'autres plusieurs, d'autres encore qui travaillent des voix plus narratives. Dans l'interprétation des personnages, il y a deux manières de procéder : soit on enregistre à blanc, ce qui signifie qu'ensuite les programmeurs adaptent les mouvements de bouche des persos aux répliques enregistrées. Tu ne te bases donc que sur les dessins que te montrent les producteurs pour inventer une voix.
La seconde façon, c'est de travailler sur la vidéo déjà terminée, comme pour du doublage : tu colles aux mouvements des lèvres ou alors tu as une bande avec les dialogues qui se déroule en dessous, avec des gens qui ont imposé un rythme collé là aussi sur le labial du personnage. »

Journée type

« Je ne fais pas que du multimédia, je travaille aussi pour la pub. Pour les jeux sur lesquels j'ai bossé comme Abe ou Adi, je suis arrivé en studio, j'ai rencontré les producteurs et les ingénieurs du son. À ce sujet, il faut d'ailleurs savoir que le son utilisé dans le multimédia va être compressé. Tu dois donc insister plus sur les mots, jouer un peu plus.
On m'a présenté mon texte. Si c'est un gros projet, j'interprète perso par perso, même s'ils n'interviennent pas dans les mêmes scènes, pour ne pas perdre la voix trouvée. Je passe alors de héros en héros. Et si tu es très bon tu vas vite, même si tu dois t'arrêter souvent pour reprendre ta respiration. »

Les plus, les moins...

« Financièrement, quand tu travailles beaucoup, c'est extrêmement intéressant. Cela dit il ne faut pas faire ce métier pour ça, car il y en a très peu qui gagne de l'argent. Autre avantage, c'est que tu te marres et ça, c'est rare dans un métier. Dans une journée, tu peux te retrouver à créer plein d'univers différents. C'est aussi valorisant lorsque, pour Adi par exemple, je vois des lettres d'enfants ou de parents qui disent que grâce à ce CD-Rom, ils apprennent mieux.
Il y a très peu d'inconvénients. C'est un métier qui demande énormément de concentration, tu ne dois faire aucune faute de prononciation. Quand tu bosses sur un projet, on peut t'appeler jour et nuit en cas de problème, mais je suppose que c'est pour tout le monde pareil. »

Conseils

« L'idéal c'est d'avoir un don d'imitation dans les accents, les timbres de voix, en fait d'avoir une qualité d'écoute. Parler anglais peut être aussi très utile. Il faut également faire preuve d'imagination, car il m'est arrivé de devoir trouver des voix pour un caillou, un pied de canard ou un bonze... »

Études

« Ce n'est pas une question d'études, d'ailleurs ça n'existe pas, mais de musicalité. En effet, parfois tu dois refaire plusieurs fois le début d'une phrase, toujours de la même façon, et trouver une fin différente. Le truc le plus important, c'est d'avoir le sens du rythme. Prendre des cours de théâtre, c'est bien mais le problème avec les comédiens habitués à la scène, c'est qu'ils ont tendance à surjouer. »

Nom : De Garrigues
Prénom : Pierre-Alain
Age : 39 ans
Situation de famille : marié, une fille
Signe particulier : ancien batteur de studio.

Parcours : Licence de philosophie. Apprend la batterie et joue dans divers groupes. Arrive à Paris et fait plein de petits boulots. Rencontre un comédien qui jouait sur la comédie musicale, « La Petite Boutique des horreurs ». Remplace un comédien dans cette pièce et part en tournée pendant deux ans. Rencontre alors plein de personnes dont Luc Besson. Tient des petits rôles dans « Nikita » et le « Grand Bleu ». Participe aussi à des radios libres. Arrive par hasard dans un studio et tente de faire une publicité. Envoie alors des démos et commence une carrière de comédien.

Salaire : tarif de base : 2000 francs par séance. Cela peut être beaucoup plus selon la notoriété. Droits négociables.

NB : Tous les salaires indiqués dans ce dossier le sont à titre indicatif et peuvent varier selon les sociétés.

Information documentation

Écoles

Les concours, recrutements et candidatures se font généralement en juin, donc commencez dès maintenant à vous renseigner.

CFT GOBELINS
73, boulevard Saint-Marcel
75013 Paris
Tél. : 01.40.79.92.79
Le CFT Gobelins prépare aux métiers de l'audiovisuel et du multimédia.

SUPINFOCOM
10, rue Henri-Matisse
59300 Valenciennes
Tél. : 03.27.28.42.42
Cette école propose plusieurs formations en infographie.

BEAUX ARTS (Master)
Association Multimédia-Hypermédia
par l'intermédiaire de l'École nationale supérieure des Beaux Arts
14, rue Bonaparte
75006 Paris
Tél. : 01 47 03 52 71
Fax : 01 47 03 50 80
Formation multimédia
(3e cycle Master)
Recrutement bac + 5 en avril, pour avoir la possibilité de passer le concours.

Vous retrouverez aussi de nouvelles adresses sur le 3615 code Player One (2,23 fr/mn).

INA
(Institut national de l'audiovisuel)
4, avenue de l'Europe
94366 Bry-sur-Marne Cedex
Tél. : 01.49.23.26.66
Fax : 01.49.83.26.26

Internet : www.ina.fr
(adresses des formations)
L'INA édite une brochure *Où se former au multimédia en Europe ?* avec toutes les formations multimédia en France et en Europe

L'ETUDIANT
27, rue du Chemin Vert
75011 Paris
Tél. : 01.48.07.41.41
Le magazine *L'Etudiant* édite de nombreuses brochures et livres sur les formations et les métiers.
Débuter dans le multimédia de Jean Michel Ouillon, Guides de l'Etudiant. En vente en librairie, FNAC et Virgin.

CIDJ
(Centre d'information et de documentation pour la jeunesse)
101, quai Branly
75015 Paris
Tél. : 01.44.49.12.00
Fax : 01.40.65.02.61
Le CIDJ a édité une brochure sur les métiers du multimédia, vendue par correspondance ou sur place.

Orientation

Onisep
168, boulevard de Montparnasse
75014 Paris
Tél. : 01.45.35.15.98
36.15 Onisep (1,29 fr/mn) pour la liste des centres Onisep en France. Centre et librairie avec ouvrages sur les métiers et formations.

Protéger ses œuvres

SACD
Société des auteurs compositeurs dramatiques
9, rue Ballu
75009 Paris
Tél. : 01.40.23.44.44
ou 01.42.82.19.16
Pour protéger ses scénarios de jeux.

SACEM
Société des auteurs compositeurs et éditeurs de musique
Siège Social
225, av. Charles-de-Gaulle
92521 Neuilly-sur-Seine Cedex
Tél. : 01.47.15.47.15
Fax : 01.47.45.12.94
Pour protéger ses œuvres musicales.
Renseignements : téléphoner au siège social ou 36.14 SACEM (0,37 fr/mn).

Il y a une vie après les jeux vidéo...

ZOOM événement

SCREAM 2

LE RETOUR DU BOUCHER

Un
pr
l'é
« Screa
retour
veau th
« Playe
joie de
la bête
arrière
dans la

Dans *Screa*
Sidney (Nev
lée par un
farouche, spé
Il se cachait
genre « cauc
supplice véc
d'autant plu
propre mère
années aup
Après plusieu

Face à face,
gauche), un
Gale Weath
« [illegible] »)

Un an après le premier volet, l'équipe de « Scream » est de retour dans un nouveau thriller sanglant. « Player » se fait une joie de vous présenter la bête, avec un léger arrière-goût de sang dans la bouche...

Dans *Scream*, une ado du nom de Sidney (Neve Campbell) était harcelée par un tueur particulièrement farouche, spécialiste de l'arme blanche. Il se cachait derrière un masque blanc genre « cauchemar d'Halloween ». Le supplice vécu par la pauvrette était d'autant plus épouvantable que sa propre mère avait été victime, quelques années auparavant, d'un assassin. Après plusieurs meurtres atroces, leurs auteurs (en fait, deux jeunes crétins typiquement américains...) étaient neutralisés.

Mis en scène par le spécialiste du cinéma d'épouvante Wes Craven (le créateur de *Freddy*, qui dirigea plusieurs autres classiques du genre comme *La Colline a des yeux* et *Le Sous-sol de la peur*), *Scream* était un film efficace mais finalement bas du front ! OK, vous serez certainement nombreux à hurler (le film a cartonné sévère chez les ados), mais on est quand même très, très loin de l'efficacité et de l'intelligence des meilleurs films de Craven.

Scream 2 commence peu de temps après les tragiques événements du premier film. Dans la grande tradition américaine des « sequels » (suites de films à succès), nous retrouvons donc Sidney, qui essaie péniblement d'oublier. Manque de bol, un nouveau serial killer se manifeste en massacrant horriblement un couple, dans un cinéma qui projetait *Stab* (ce qui signifie « poignarde ! »), un film inspiré des meurtres du premier film (vous me suivez). Le cauchemar recommence ! Comme de juste, les journalistes fondent sur la pauvre Sidney, considérée (à tort ? à raison ? suspense...) comme le dénominateur commun des massacres... Coïncidence bizarre, Cotton Weary, l'homme accusé à tort par Sidney d'avoir tué sa mère, a été libéré grâce aux efforts de l'impétueuse journaliste Gale Weathers (Courteney Cox, la brune de la série *Friends*)... Je pense que vous serez d'accord avec moi : ça craint !

Comme prévu, Craven va profiter de ce canevas hyperclassique pour présenter (c'est coutumier chez lui) l'envers d'une petite ville US. De même, il va s'intéresser à analyser les rapports étroits qui unissent jeunesse, violence et média.

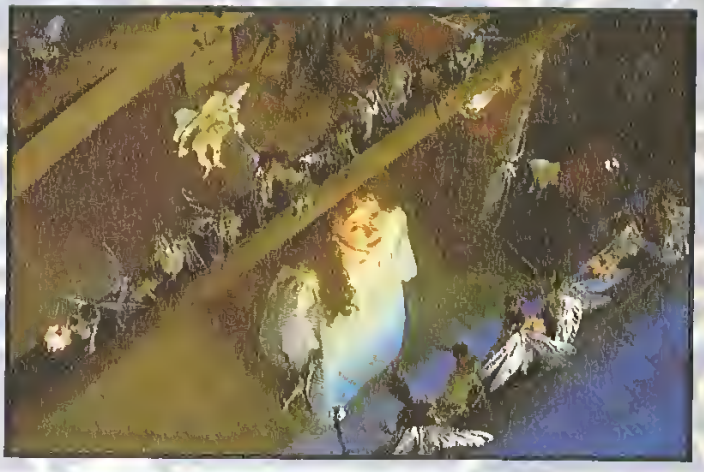
Mais que vaut *Scream 2* ? Le film sera-t-il une réussite, un des rares remakes qui égale (ou surpasse) l'original ? Ou aurons-nous droit à une de ces énièmes suites qui n'ont pour but que de capitaliser sur un succès ? Nous avons vu le film, mais nous préférons préserver le suspense jusqu'au mois prochain ! Début des réjouissances le 1er juillet. Sachez quand même qu'il a explosé le box-office américain. Pas fou, Craven vient de terminer un *Scream 3*...

Face à face, Sidney la traumatisée (Neve Campbell, à gauche), une jeune femme harcelée par un serial killer, et Gale Weathers la journaliste (alias Courteney Cox de chez « Friends »), qui défend le killer en question...

La filmographie de Wes Craven

1973, Last House On The Left (++)
1977, La Colline a des yeux (++++)
1981, La Ferme de la terreur (++)
1982, La Créature du marais (+)
1984, Les Griffes de la nuit (+++)
1986, La Colline a des yeux 2 (+)
1986, L'amie mortelle (+)
1988, L'emprise des ténèbres (+++)
1989, Schacker (+++)
1991, Le Sous-sol de la peur (++++)
1994, Freddy sort de la nuit (+)
1996, Un vampire à Brooklyn (+)
1997, Scream (++)
Craven a aussi dirigé plusieurs téléfilms fantastiques.
0 : nul
+ : mauvais
++ : OK
+++ : bon
++++ : super
+++++ : historique

Zoom cinéma

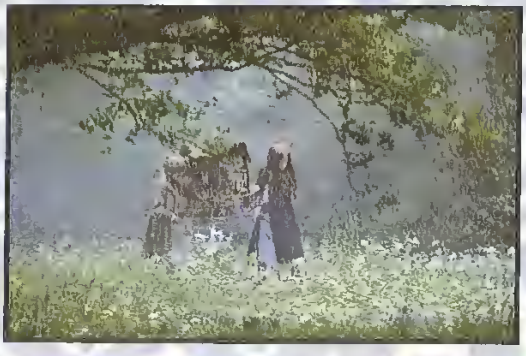


«Le Mystère des fées»: une histoire vraie

Connaissez-vous l'histoire des fées de Cottingley ? Confidentielle il y a quelques années, cette incroyable machine à rêver s'est retrouvée sur le devant de la scène, peut-être à cause du besoin qu'a l'humain moyen de renouer avec ses passions ancestrales (ici, les fées). En 1917, deux gamines du Kent prennent des photos de fées, près d'un ruisseau qui coule non loin de leur cottage. Dans une Angleterre qui compense alors la chute de son empire par un progrès galopant, et où, en pleine guerre, les médiums escrocs se plaisent à contacter les âmes des fils tombés dans les tranchées, ces photos font l'objet de controverses : magnifiques et authentiques, et ce, même si la majorité d'entre elles seront remises en cause au début des années 80, elles sont d'un époustouflant réalisme. Arthur Conan Doyle, le papa de Sherlock Holmes, alors en copinage avec la Société Théosophique (sorte de club philosophique articulé autour de la recherche de LA vérité), prend le parti des enfants et va jusqu'à en faire un livre (*The Coming of the Fairies*, traduit en France sous le titre *Les fées sont parmi nous*).

Il y a quelques temps, *Photographing Fairies (Forever* en France), débarquait sur nos écrans : plus ou moins réussi, il butait sur l'écueil trop évident de la religion. *Le Mystère des Fées*, le film de Charles Sturridge (l'homme derrière les *Aventures de Gulliver*, avec Ted Danson), lui, est réussi de bout en bout, émouvant comme un premier rêve ; c'est véritablement un enchantement, une parcelle de glamour féérique, qui émane de l'écran. Tout y est d'une troublante discrétion.

La réalisation, d'une simplicité enfantine, retrouve la grâce des narrations de vieilles femmes, lente et mesurée pour bien convenir au souffle.



Alors que les rôles de Conan Doyle et d'Harry Houdini, amis aux croyances opposées, sont superbement interprétés par O'Toole et Keitel, les gamines emportent le film vers des horizons d'indolence assez rares. Mais plus encore : en revenant aux sources même de la féérie victorienne (Kensington Gardens, la Reine Mab...), Sturridge tire son film vers une immortalité intrigante, un sublime déracinement temporel. Mi-Peter Pan, Mi-Peuple du tapis, les fées de Sturridge ne parlent pas, mènent leur vie en marge des humains et poursuivent leurs activités incompréhensibles sans se soucier du reste. Ce décalage, entre une humanité prise de frénésie industrielle et un monde féérique ancré dans des traditions, et une logique au-delà des normes, est le centre tacite du film — jamais énoncé à voix haute mais toujours de rigueur. Quant au mystère des photos de Cottingley, il est expliqué, via les illusions d'Harry Houdini, avec bonté, roublardise et poésie, évoquant d'un même élan le parallèle entre vérité et illusion.

Alors oui, c'est un film pour enfants, un vrai. Il sera probablement critiqué pour cela. Mais *Le Mystère des Fées* est unique. Un de ces films qui n'épargne ni la mort, ni la souffrance, préférant aux ténébreux non-dits l'évidence d'un postulat grand public. Un de ces films qui porte en lui une lumière si positive, si belle, qu'il irradie l'imagination, comme d'autres irradient la sagesse.

De Charles Sturridge
Sortie nationale le 3 Juin

on Doyle
croyances
ent inter-
eitel, les
vers des
ez rares.
nant aux
ctorienne
Mab...),
e immor-
e déroci-
Pan, Mi-
Sturridge
ur vie en
rsuivent
ensibles
décala-
e de fré-
nde féé-
tions, et
mes, est
jamais
toujours
ère des
xpliqué,
lini, avec
ie, évo-
arallèle

enfants,
nt criti-
tère des
lms qui
uffrance,
on-dits
d public.
lui une
u'il irra-
l'autres

6000 4000 1200 2000

astuces

soluces

tests

jeux

PC et consoles

36.15 PLAYER ONE

et par téléphone : 08 36 68 77 33

M.S.E. 2,23 F/mn. Certaines rubriques ne sont disponibles que sur Minitel.

« Un cri dans l'océan »

Parfait, c'est parfait. C'est pile poil ce qu'on attendait en tirant la longue : LA série B de l'été, « The real stuff ». Le navet sans prétention, hilarant, rocambolesque. Porté à bout de bras par des clichés tous plus éculés les uns que les autres, *Un cri dans l'océan* (*Deep Rising*, en VO, carrément plus canon) est un moment de pur bonheur. Visez plutôt : débarquant sur un paquebot ultra luxueux pour le piller, une troupe de pirates ne trouve qu'un bateau vide parsemé de cadavres mal digérés. S'enchaîne alors une heure de barbaque, de monstres, de pluie torrentielle, de gags débiles et de rafales de mitraillettes. Bizarrement, le film est écrit et réalisé par le même homme, Stephen Sommers, dont on attendait pas grand-chose, et qui réussit, en quelques secondes, à redonner corps à toutes nos vieilles passions pour les créatures aveugles et carnivores. Les monstres, très lovecraftiens, sont superbes (Rob Bottin, évidemment) et l'expression « temps mort » n'existe pas. Forcément, c'est pas du Carpenter : c'est filmé sans idée et c'est pas intelligent pour un sou. Mais l'aplomb du réalisateur, amoureux de son sujet, au point d'y voir un renouveau, permet une cohérence de l'ensemble assez géniale, et ouvre la voie à quelques scènes vraiment drôles et/ou terrifiantes. Et puis, Treat Williams en mercenaire marmonnant des « Now what ? » à ne plus savoir qu'en faire, c'est essentiel. On applaudit avec les deux mains.

de Stephen Sommers
Sortie nationale le 27 mai

Shooting Fish

« Shooting Fish »

On en avait un peu marre du cinéma anglais et de sa soudaine vocation sociale (même Ken Loach en avait assez… c'est dire), même si le passé ouvrier du pays et son complexe d'infériorité cinématographique face à la nouvelle vague avait de quoi le légitimer. Et puis voilà que, sans prévenir, nous tombe sur la tête un petit film splendide, le genre de perle qu'on a envie de garder pour soi, de ne partager avec personne. Pourtant, *Shooting Fish* est un film « hype » (lancé à grand renfort de publicité), doté d'une bande-son indie branchée pas piquée des vers (mais bon, Divine Comedy sur un générique de fin, ça en jette). La réalisation, très « mainstream » (classique), n'a rien de transcendant et le tout sent bon le petit film indépendant à deux sous. Où est le truc ? Le ton, messieurs, tout est dans le ton. *Shooting Fish* est adorable. Plutôt que de se concentrer sur l'environnement (l'Angleterre d'aujourd'hui et son cortège de chômage, désillusions, traditions et excès), le film regarde de l'intérieur, avec des yeux souvent superbes, le psyché de deux personnages hauts en couleur, des orphelins à l'amitié inébranlable. Exclus de la société pour des raisons connes (l'un est dyslexique et l'autre est trop technique), ils se sont construits leur propre monde, fait d'arnaques et de magouilles.
Vous en raconter plus serait un péché

Flashs

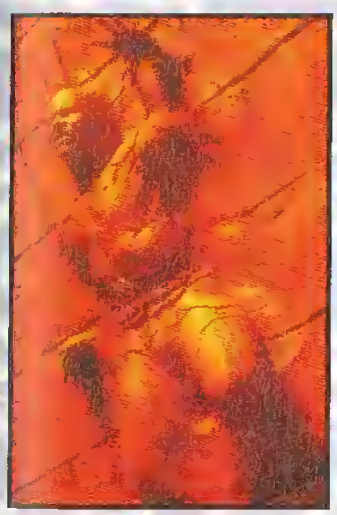
• Comme chaque année, les producteurs profitent de la surmédiatisation du festival de Cannes pour annoncer leurs gros projets à venir. Incontestablement, la grosse surprise du festival consiste dans le choix de Leonardo DiCaprio qui a donné son accord, à la surprise générale, pour interpréter le rôle principal du film tiré du roman « American Psycho ». Sorti au début des années 90, ce roman de Bret Easton Ellis décrit la vie d'un golden-boy de Wall Street qui a la particularité d'être un serial killer doublé d'un obsédé sexuel. Très, très cru, le livre contient des séquences de sexe qui s'étalent sur plusieurs pages avec force détails et des scènes de meurtre extrêmement dures, à tel point que l'auteur avait été mis à l'index par certaines associations féminines aux USA.
En choisissant ce rôle controversé, DiCaprio prouve qu'il a bien compris qu'il risquait d'être catalogué à vie pour son perso romantique dans « Titanic ». Il prend donc le contre-pied total, la démarche est intelligente et courageuse. Début du tournage cet automne.
• Autre événement cannois, la projection en avant-première mondiale de « Godzilla », le nouveau film mammouth des auteurs de « Independence Day ». On en reparle le mois prochain car le film était projeté après notre bouclage. On sait néanmoins que les professionnels américains qui l'ont vu (le film sortait aux US mi-mai) l'ont trouvé « hyper spectaculaire mais sans personnages attachants type Will Smith dans ID4 ». Les pronostics sont en tout cas monstrueux : on parle de cent millions de dollars de recettes en un seul week-end rien qu'en Amérique du Nord ! Plus de news le mois prochain…

— le reste est tout bonnement hilarant. Les acteurs sont trop attachants pour être vrais et le scénario déploie, toutes les trente secondes, des trésors d'imagination qui ont tôt fait de catapulter le film dans une autre dimension, délicieusement décalée (voir la psychologie des grille-pains). Cet ovni, sans message ni parti pris, a toutes les chances de passer inaperçu aux yeux de ceux qui, portés par un engouement planétaire hors-propos, avaient fait de *The Full Monty* ou des *Virtuoses* les seules alternatives à la morosité ambiante. Bien à vous.

de Stefan Schwartz
Sortie nationale le 10 juin

« Wishmaster »

Wishmaster fait partie d'un genre de plus en plus rare au ciné : le film d'horreur à budget moyen. Le scénario s'intéresse à un « génie » d'un genre très particulier puisque néfaste, ultra dangereux et décidé coûte que coûte à dominer le monde. Ne reculant devant rien, le monstre (qui se camoufle avec une apparence humaine assez anodine) massacre de nombreuses victimes,



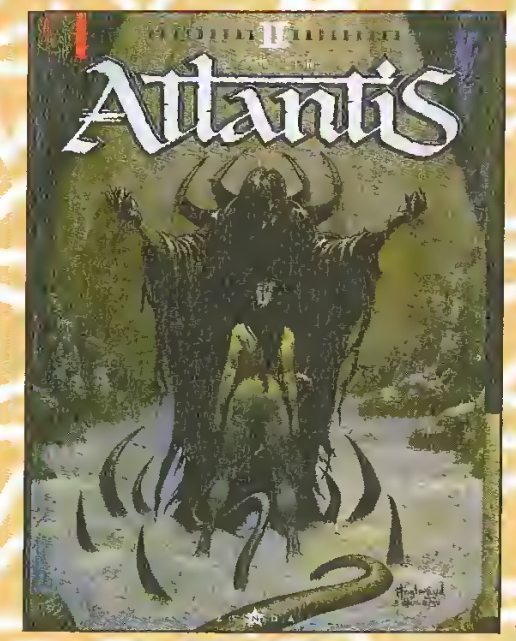
déployant des trésors d'inventivité dans sa besogne.
Réalisé par un spécialiste des effets spéciaux devenu réalisateur, *Wishmaster* devrait enchanter le public de fans du genre auquel il est destiné. En effet, les trucages, sanglants ou non, sont de bon niveau, le rythme du film étant bâti avec une rigueur de métronome qui exclut tout temps mort. Il faut donc prendre *Wishmaster* pour ce qu'il est : un divertissement de bonne qualité, sympa comme tout, à condition bien sûr que l'on ne soit pas allergique au fantastique destroy.

Sortie nationale : 10 juin

Flashs bis

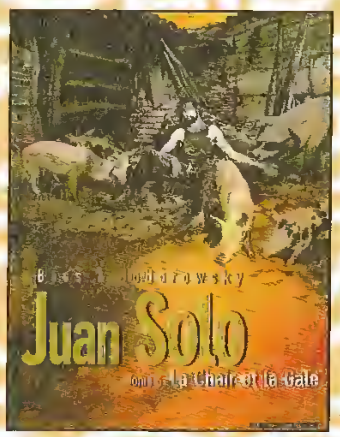
• Le « Superman » de Tim Burton est repoussé pour des raisons budgétaires. La Warner, qui s'est pris des toutes avec le dernier Eastwood et « Postman » est effrayée par le budget évalué environ à 140 millions de dollars. De plus, des groupes de fans se sont plaints car ils estiment que Nicholas Cage n'a pas le look de Superman.
• Luc Besson va attaquer en juin le tournage de son « Jeanne d'Arc ».
• Rigola : « Eaters Of The Dead » de John « Predator » McTiernan est reporté, parce que les gens de Buena Vista (Disney) qui ont produit (brava) le film, sont épouvantés par les innombrables combats à l'épée. Il aurait peut-être fallu se poser la question avant de laisser Mc Tiernan envoyer Banderas et son cimeterre se balader au milieu des Vikings et des cannibales ! Espérons quand même que le film ne sera pas trop tronçonné...
• On termine par une mauvaise nouvelle : la sortie française de « Princess Mononoke », qui était prévue le 30 septembre, a été reportée au premier trimestre 1999. Les Américains de Disney, qui détiennent les droits pour tous les territoires occidentaux, préfèrent que le film sorte d'abord chez eux.

ZOOM BD/manga



« Atlantis » (tome 2)
« L'ancien »
de Froidevol (scénario) et Angleraud (dessins)
Écrit par un spécialiste de l'heroic-fantasy, Froideval (*Les Chroniques de la Lune noire*, qui a aussi travaillé sur les jeux Donjons & Dragons), *Atlantis* ne surprendra pas ceux d'entre vous qui connaissent les univers appréciés par le scénariste. On évolue au fil des pages de l'album dans un monde où se télescopent des références à l'Égypte pharaonique, la science-fiction et l'ésotérisme (pyramides volantes à la signification magique) ; le tout mixé dans une ambiance de cataclysme où s'affrontent, comme d'habitude, le Bien et le Mal.
Bien que finalement très classique, la lecture de ce bouquin est assez agréable ; l'auteur écrivant avec l'assurance d'un vieux routier. Dommage quand même que les dessins d'Angleraud souffrent d'approximations qui nous empêchent de nous immerger complètement dans le récit.
Éditions Zendo

« Juan Solo » (tome 3)
« La Chair et la gale »
de Jodorowsky (scénario) et Bess (dessins)
Où l'on retrouve Juan Solo, étrange personnage né dans un bidonville latino, qui a l'étrange particularité d'être affublé (on ne rigole pas !) d'une longue queue — non pas ce que vous pensez — du genre puma. Utilisant sans vergogne les moyens les plus jusqu'auboutistes pour gravir l'échelle sociale, Solo se retrouve garde du corps d'un gros lard aussi riche que puant (genre narco). Manque de bol, il se laisse séduire par la femme du type (vu la donzelle, on le comprend), et tout tourne mal (très mal).
Ce postulat de départ relativement anodin est totalement bouleversé par la folie furieuse de Jodorowsky qui le transforme en récit « satirique-fantastique-provocateur-humoristique »... Pas étonnant de la part du scénariste de *L'Incal*. Une fois de plus, Jodo prend son pied à faire volet en éclats les conventions du genre, soutenu en cela par les dessins réalistes et inspirés de Bess. Un album (destiné aux adultes) extrêmement recommandé.
Éditions Humanoïdes Associés



MANGA PLAYER COLLECTION
Les meilleurs mangas en version française
Disponible début juin
Seraphic Feather
vol. 1, 2 et 3 (222 pages N & B)
Disponible début juin.
Chirality
vol.1 (160 pages N & B)
(Collection Manga Player Senpaï)
Disponible début juin
Magic Knight Rayearth
vol. 1, 2, 3, 4 et 5 (200 pages N & B, 8 pages couleur)
Disponible fin juin.
3x3 Eyes
vol.1, 2, 3, 4 et 5 (256 pages N & B)
Rampou
vol. 1, 2 et 3
(203 pages N & B, sens de lecture japonais)
WingMan
vol. 1, 2, 3, 4 et 5 (190 pages N & B, sens de lecture japonais)
Possession Tracer
(176 pages N & B)
Ryu Seïki,
vol. 1 et 2 (194 pages N & B)
Disponible début juin.
Ah! My Goddess
vol.1, 2, 3 et 4 (184 pages N & B)
Flag fighter
vol.1 (200 pages N & B)
Belle Starr
(192 pages N & B)
Pour connaître la liste des revendeurs Manga Player Collection, 3615 Player One.
42F
3x3 Eyes : 45F
Chirality : 49F
3615 : 2,23 F/mn

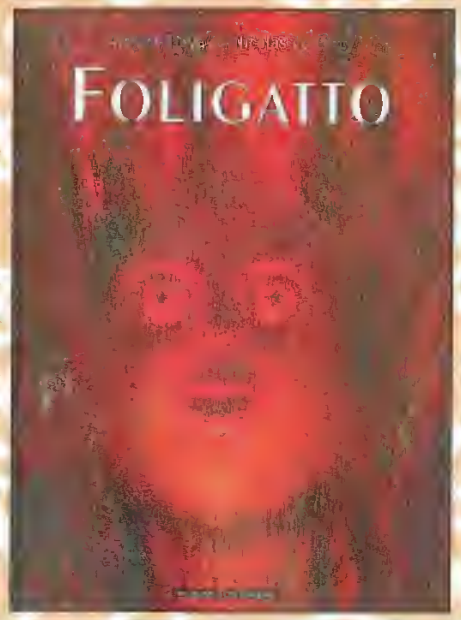
Zoom BD/manga

La dessinatrice de « Patlabor » en France

Akemi Takada, célèbre « character designer » (dessinatrice de personnages) japonaise, était à Toulon, à l'occasion du 5e salon Cartoonist qui s'est déroulé fin avril. Nos petits copains de « Manga Player » l'ont rencontrée, et on ne peut que vous inciter à lire l'interview qu'ils publient dans leur numéro de juin. On y apprend, entre autres, que l'artiste de « Patlabor » et de « Max et Cie » travaille sur le design

des persos de deux RPG sur PlayStation. Par ailleurs, Akemi Takada a profité de son passage en France pour dévoiler en avant-première les premières images de « Visitor », une mini-série de trois épisodes entièrement en images de synthèse 3D, dont le premier volet sor-

tira cet automne au Japon. Écrit par Kazunori Ito, le scénariste de deux films « Patlabor » et de l'animé « Ghost In The Shell », « Visitor » se déroule sur Mars dans le futur et promet d'être une nouvelle incursion de l'excellent Ito dans les domaines de la science-fiction métaphysique. Côté artistique, le travail sur la 3D et l'animation sont d'excellente qualité, une sorte de petit « Toy Story » revu et corrigé manga.



« Foligatto »

de Nicolas De Crécy (dessins) et Alexios Tjoyos (scénario)

Réédition du premier album (paru au début des années 1990) de Nicolas De Crécy, *Foligatto* avait à l'époque tout d'une petite bombe. On y découvrait un nouveau dessinateur ultra doué, qui plus est mis au service d'un conte fantastique et social intelligent et, pour

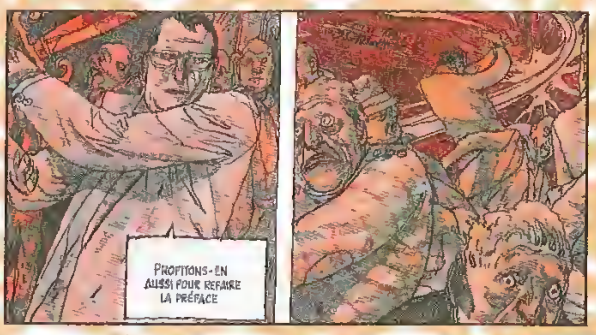
une fois, original. Il faut absolument lire *Foligatto* ; les dessins de De Crécy sont formidables ; l'auteur utilise avec une aisance sidérante plusieurs techniques, dont le collage, pour un résultat proche du magnifique. Ajoutons que le scénario procure un dépaysement réel et on pourra donc conclure en répétant que, oui, *Foligatto* est un bouquin à lire et relire.

Éditions Humanoïdes Associés

« Priez pour nous »

de De Crécy (dessins) et Chomet (scénario)

Paru il y a quelques mois, cet autre album de l'artiste de *Foligatto* (voir ci-dessus) illustre l'évolution graphique sensible de l'artiste, qui a abandonné les grandes fresques « tendances fla-



mandes » pour un graphisme plus « brut », où les personnages sont compés à coup de traits très nerveux. C'est que l'auteur a choisi de traiter la satire sociale (sans oublier bien sûr l'humour) par le biais de chroniques plus ou moins réalistes, laissant de côté (pour combien de temps ?) les fables fantastiques à la *Foligatto*. À croire, parfois, qu'on observe le travail de deux artistes différents. Vivement recommandé.

Éditions Casterman

Zoom musique

Smashing Pumpkins : « Adore »

Trois ans après leur double album dassique *Mellon Collie And The Infinite Sadness*, les Smashing Pumpkins de Chicago sont de retour avec *Adore*. Rappelons que *Mellon Collie...* avait été élu album de l'année 1995 par le très sérieux hebdomadaire *Time* ; que le batteur Jimmy Chamberlin a été expulsé à cause de son accoutumance à l'héroïne et que *Mellon Collie...* s'est massivement vendu, propulsant ainsi les Pumpkins et leur cerveau chauve, Billy Corgan, au rang de super groupe « post-grunge ». Dans ces conditions, il est facile de comprendre pourquoi cet *Adore* fait figure d'événement.

Dans l'ensemble, les seize morceaux de l'album étonneront : contrairement à ce que l'on aurait pu penser, le temps des gros morceaux destroy punk, type *Zero*, est fini. L'essentiel du disque est constitué de chansons calmes, où la batterie a été remplacée par une boîte à rythmes (Corgan s'en était déjà servi massivement pour la bande originale du film *La Rançon*) avec force claviers et voix écorchées vives. Réussissant à maîtriser tous ses défauts artistiques (paranoïa, complexe de la méga star type Prince, tendance à tomber dans le pseudo-héroïque qui dérive au loukoum), Corgan demeure un compositeur brillant — le reste du groupe étant au diapason. Ce qui rend donc cet *Adore* aussi brillant qu'inattendu. À écouter !

Éditions Delabel/Virgin

* Offre valable sous réserve d'une souscription d'un abonnement d'un an ou de 6 mois au magazine Player One dans la limite des stocks disponibles sur la France métropolitaine uniquement et jusqu'au 04/07/98

Le M

Bon

Oui

11 nu

6 numé

11 num

6 numé

Je joins

Nom : ...
Prénom : ...
Adresse : ...
Code posta
Ville : ...
Pays : ...
Date de nai

Incroyable !

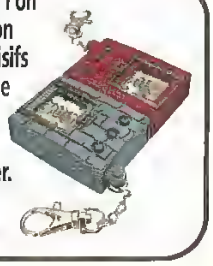
Abonne-toi à Player One et reçois gratuitement*

Le Monstre Virtuel que vous dressez pour le combat !

Exceptionnel !

11 numéros + le Digimon : 299 F seulement au lieu de 481 F
(2 numéros de Player One + le Digimon gratuits)
6 numéros + le Digimon : 239 F seulement au lieu de 321 F **

Le Digimon est un monstre virtuel que l'on peut élever et entraîner pour le combat. Son entraînement et son alimentation sont décisifs pour gagner... contre un autre Digimon. Une fois atteint le stade «disciple» et grâce à la fonction exclusive «Clic'n Claques», 2 Digimon peuvent se connecter et s'affronter. Quand leurs données de puissance sont transmises, le combat virtuel commence...



* Offre valable sous réserve d'une souscription d'un abonnement d'un an ou de 6 mois au magazine Player One dans la limite des stocks disponibles sur la France métropolitaine uniquement et jusqu'au 04/07/98

** 6 n° de Player One à 32 F + le Digimon 129 F = 321 F (prix généralement constaté), 11 n° de Player One à 32 F + le Digimon 129 F = 481 F.

Bon à renvoyer à : Bii - Abonnement PO/Digimon - BP 80219 - 60332 Liancourt Cedex. Téléphone : 03 44 69 26 26.

Oui ! je m'abonne à Player One et je bénéficie de cette offre exceptionnelle :

- ○ 11 numéros + le Digimon* : 299 F + expédition en recommandé : 23 F. Total à payer : 322 F.
- ○ 6 numéros + le Digimon* : 239 F + expédition en recommandé : 23 F. Total à payer : 262 F.

Offres valables sur la France métropolitaine uniquement.

- ○ 11 numéros : 352 F
- ○ 6 numéros : 192 F.

Tarifs pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : ○ + 49 F (terre/bateau) ou + ○ 96 F (avion).

Je joins un chèque de . . . . . F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : . . . . . .
Prénom : . . . . . .
Adresse : . . . . . .
Code postal : . . . . . .
Ville : . . . . . .
Pays : . . . . . .
Date de naissance : . . . . . .

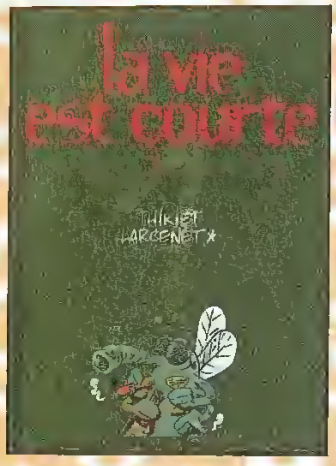
Signature obligatoire *
* des parents pour les mineurs

* Réception 4 semaines après le magazine.

Digimon/PO 87

© Bandai 1997

Zoom BD/manga



«La vie est courte» (tome 1) «Profitons-en !»

de Thiniet (scénario) et Larcenet (dessins)

Les recueils d'illustrations humoristiques pullulent, mais peu tiennent vraiment la route et justifient qu'on s'y intéresse. À l'inverse, *La vie est courte* contient tout ce que l'on recherche dans ce genre d'ouvrages : dessins rigolos et aboutis, idées souvent excellentes et amusantes. Conclusion : conseillé !

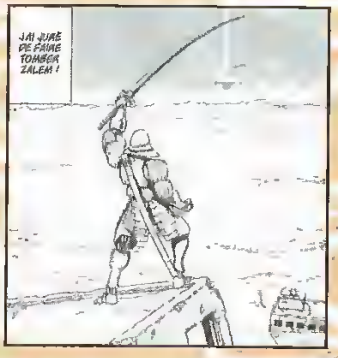
Éditions Dupuis

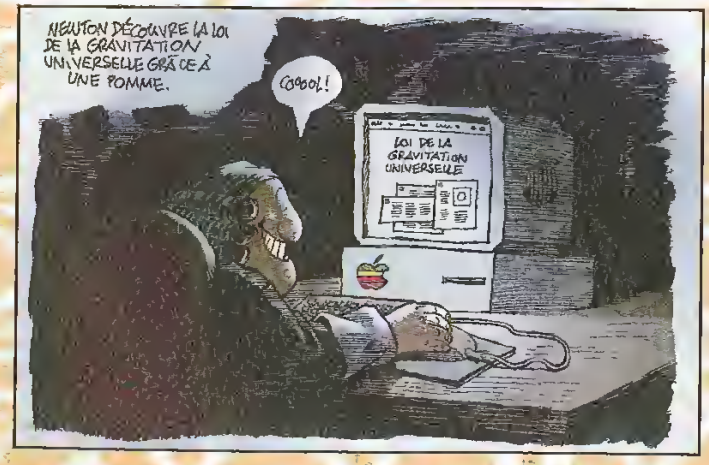
«Gunnm» (tome 9)

de Yui Toshiki

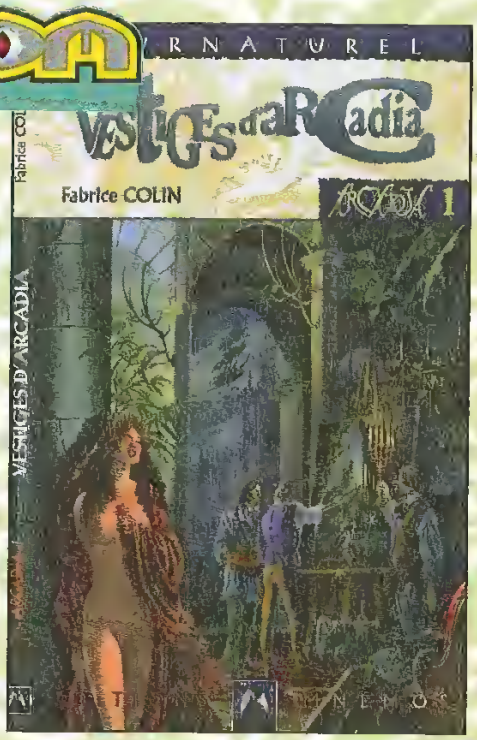
Cet ultime épisode de la série cyberpunk de Yui Toshiki prouve que, oui, Gunnm est bel et bien un des meilleurs mangas du genre. Passons rapidement sur les graphismes, ultra nerveux du mangaka, et son design enthousiasmant de finesse. Gunnm doit être remarqué avant tout pour l'intelligence (pas évidente à la première lecture) de son propos : une sorte d'hybride entre les réflexions métaphysiques de Kazunori Ito et un bon gros manga « cyber basique ». Dernier chapitre oblige, la série se conclut par un affrontement apocalyptique, sorte de chant du cygne de Gally, « l'androïde-ange » existentiel. À lire !

Éditions Glénat





Zoom SF



«Vestiges d'Arcadia»

de Fabrice Colin

Après les horreurs baroques de ses deux précédents romans, Fabrice Colin investit ici les sphères du merveilleux. Entre un Londres féérique et un Paris de fin du monde, des peintres et poètes d'époques différentes vont être confrontés à la réapparition de la mythologie arthurienne. Suivant le même schéma que *Les Cantiques de Mercure*, l'auteur entrouve des passages à travers les temps et les lieux : s'y entrecroise une poignée d'artistes qui ont réellement existé comme Lewis Carroll et John Keats, dont l'auteur réenchante toute la biographie.

De cette première partie du cycle d'*Arcadia*, portée par le souci de l'esthétique typique de l'époque victorienne, il se dégage une sorte de longueur venimeuse, et il y a de fortes chances pour que le second et dernier tome du cycle, qui sort le mois prochain, vous agrippe avec le même charme tenace. Chaudement recommandé !

Éditions Mnémos

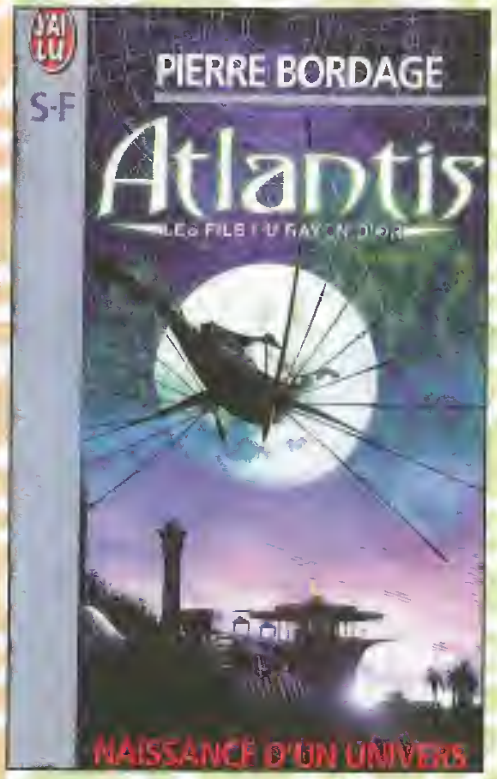
«Atlantis»

de Pierre Bordage

Voici une démarche qui mérite une attention particulière : le jour de la parution du CD-Rom *Atlantis*, sortait une version roman et une mise en ligne sur le Net. Cette déclinaison sur trois supports différents du même univers SF avait déjà été tentée avec *Myst*. Le fait de lier différents langages (celui du récit, du jeu et de l'interactivité) a ceci de grisant qu'il décuple les possibilités d'explorer un même imaginaire en enchevêtrant l'image, la musique et l'écriture.

Pierre Bordage, dans ce roman, ne dédouble pas le jeu mais en extrait plutôt les zones d'ombres, et développe un « style multimédia » qui pose les bases du devenir de la littérature SF : les nouvelles technologies qu'elle utilise pour enrichir ses mondes généreront forcément un langage inné.

Éditions J'ai Lu

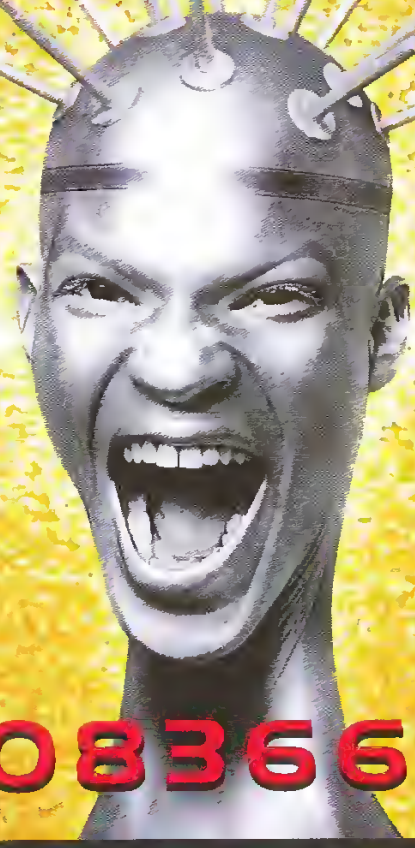


TAPEZ

La chaîne musicale MCM

3615 MCM*

RUBRIQUE TIPS



0836686432*

La rubrique TIPS de MCM, rien de plus simple pour gagner !

Retrouvez les astuces et soluces des meilleurs jeux vidéo sur consoles 32 et 64 bits.

(Le Cinquième Elément, Resident Evil 2, Gran Turismo, Klonoa, Ninja, Jet Rider 2, Deathtrap Dungeon, Cardinal Syn, Pitfall 3D, Mystical Ninja, Final Fantasy 7 ...) sur le 3615 MCM* rubrique TIPS et sur le 08 36 68 64 32*.

DISPONIBLE SUR LE CABLE ET CANALSATELLITE -INFOS 3615 MCM

*2,23 F LA MINUTE

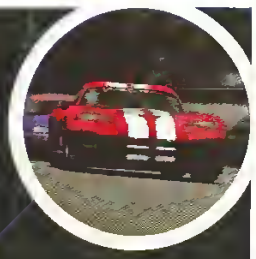
TOUTES LES FILLES VOUS LE DIRONT.
60 C'EST BEAUCOUP TROP LONG.

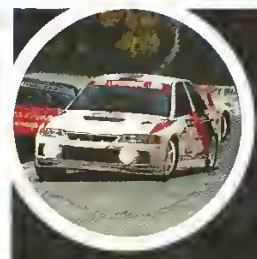
CONCOURS GRAN TURISMO™

59"558 MEILLEUR CHRONO À CE JOUR

Vous savez ce qu'il vous reste à faire pour gagner la Chrysler Viper GTS !

Enregistrez votre meilleur tour sur le circuit *Deep Forest* en mode contre la montre avec la voiture de votre choix. De toute façon, à part quelques secondes vous n'avez rien à perdre.





http://www.playstation-europe.com

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN)